

ATARI

1ST



LE MAGAZINE DES 16/32 BITS

numéro 2
MENSUEL

PUBLISHING
PARTNER

PREMIERS PAS EN PAO

SEPTEMBRE OCTOBRE 1987 ■ 25F



MEGA ST

BANC D'ESSAI COMPLET

MUSIQUE

LES LOGICIELS FICHÉS

JEUX

LE MANOIR DE MORTÉVIELLE

M1681 - 7 - 25 00 F



1291194100000 000000

Les Top NA2A



GENERAL TOP 20

SILENT SERVICE MICROPROSE AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST	WORLD CLASS LEADERBOARD US GOLD AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
KONAMI GREATEST HITS HIT SQUAD AMSTRAD CPC, COMMODORE 64	THE LAST NINJA , ACTIVISION AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
OCEAN ALL STAR HITS , OCEAN AMSTRAD CPC	ROAD RUNNER , US GOLD AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
ARKANOID , IMAGINE AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST	AFFAIRE SIDNEY , INFOGRAPHES AMSTRAD CPC
ACROJET , MICROPROSE AMSTRAD CPC, COMMODORE 64	ACE OF ACES , US GOLD AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
SCALEXTRIC , FIL AMSTRAD CPC	LES PASSAGERS DU VENT INFOGRAPHES AMSTRAD CPC, ATARI ST
BARBARIAN , PALACE SOFTWARE AMSTRAD CPC, COMMODORE 64	QUARTET , ACTIVISION AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
WONDER BOY , ACTIVISION AMSTRAD CPC, COMMODORE 64	MACADAM DUMPER ESE INFORMATIQUE PC et compatibles
PROHIBITION , INFOGRAPHES AMSTRAD CPC, ATARI ST, TITANIC IV	CANADAIR , FIL AMSTRAD CPC
PACK AMSTRAD N° 2 , FIL AMSTRAD CPC	RENEGADE , OCEAN AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

THOMSON TOP 10

EXCLUSIF 1, NA2A SILENT SERVICE , MICROPROSE MISSIONS EN RAFAËL , FIL PACK THOMSON N° 2 , FIL MURTEURS EN SERIE , CORSA SOFT	ARKANOID , FIL AFFAIRE SIDNEY , INFOGRAPHES BLUE STAR , FREE GAME BIOT AVENGER , FIL RAID SUR LA MANCHE , FIL
--	---



Numéro 2 - septembre/octobre 1987

Baisse tendancielle, affrontement, choc... On ne sait plus à quelle aune mesurer la descente vertigineuse du prix de l'octet de mémoire. Un micro-ordinateur doté de 4 Mo, c'est 250 fois plus qu'il y a dix ans, époque où il n'était pas rare de payer 20 000 F une extension mémoire de ce score. Le nouveau Méga ST, tel une fusée flanquée de ses 4 méga-octets en guise de booster, a été programmé pour que son radar accroche la cible professionnelle. Déjà son seul potentiel séduit les amateurs. Mais l'ambition est autre. Jack Tramiel désire placer Atari en alternative performante et bon marché avec ses mégas qui possèdent certainement une avance. Désormais, rien ne devrait arrêter les programmeurs de génie pour parer les ST de grands logiciels innovants et puissants qui font le succès durable. Nos colonnes sont prêtes à rendre écho de ce foisonnement imminent.

LA REDACTION

1 ST est édité par L'Esprit Presse Snc, 57, rue de l'Amiral Coubert, 94100 Saint-Mandé.

Directeur de la publication : Jean Karanik.

REDACTION

Directeur de la rédaction : Jacques Eluber. Secrétaire de rédaction : Catherine Aubry. Rédaction : François Dupin. Des écrivains collaborent à ce numéro : H. Bernhard, J. Dautin, P. Dublanche, G. Gaudy, Y. Hach, D. Jank, P. Leduc, C. Legrain, G. Lepet, S. Schiller, J. de L'Isle et G. Zander.

FABRICATION

Directeur de la fabrication : Christian Benoit. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Lingard. Maquette : Jean Sesson. Montage : Jean Jacques Galmiche. Michel L'Herminier.

ADMINISTRATION

Diffusion : Bertrand Demichie. Abonnements : Martine Lapierre. Tel. (1) 43 99 01 71. Comptabilité : Sylvie Brunel. Assistante de direction : Sabine Poirier.

PUBLICITE

Revue publicitaire : Info-média, 5-7, rue de l'Amiral Coubert, 94100 Saint-Mandé. Tel. (1) 43 95 25 22. Directeur de publicité : Marie-Thérèse Vergin. Chef de publicité : Thierry Cognais. Assisté de : Mick Doré. Photographes : UTI Impression. ISAL, TIVAROTO. Conception peinture : en cours. Dépôt légal : 1er trimestre 1987.

SOMMAIRE

- 4 **INFOS**
- 7 **GRAPHISME**
Film Director : la mise en scène sur ordinateur
Dominique Sablon : un artiste digital
Shareware pour graphistes : Lissage et Compact Pack
- 16 **BANC D'ESSAI**
Les Méga sont parmi nous
Publishing Partner : premiers pas en PAD
- 24 **MUSIQUE**
Music en stock : les principaux logiciels musicaux fichés,
- 30 **BIDOUILLES**
Dogs Neo
Votre Atari ST vent double
Tue Back
- 35 **LISTINGS**
Load Runner en simili
Météor
- 44 **INITIATION**
L'Assemblée facile
Les fenêtres du GFA
- 54 **LIVRES**
- 56 **COIN DU PRO**
Profimet : l'assembleur pro
- 66 **PORTRAIT**
Yves Koskas, un artiste digital
- 68 **AU PIED DE LA LETTRE**
Coucher des lecteurs
- 70 **HUMEURS**
Jeux de dèman, jeux de vilain ?
- 71 **JEUX**
En vedette : Le Manoir de Mortevielle et Marche à l'ombre, Bob Winner, Road Runner, Sub Battle, Tonic Tile, Gaumet, Aubal.

DERNIERE MINUTE

• L'imprimante 1090T, qui répond au joli nom de BLM 804, serait vendue à 13 500 F. Le disque dur SH200, coûtant quant à lui 4 990 F. Les deux devraient être disponibles début octobre. En revanche, les Mega ST, avec le super chip graphique «blitz», seraient déjà disponibles à partir de la deuxième quinzaine de septembre.

• Atan France propose un pack «pro» : Le Mega ST2, avec l'écran monochrome le dernier SH200, trois logiciels Microsoft (Comptabilité, Gestion et Payel) et originalité : quatre services (maintenance sur site, formation, mise en route et assistance

téléphonique) pour la somme dérisoire de 19 950 F ht (jusqu'à preuve du contraire la TVA sur le micro n'a pas baissé et doit se situer à 18,8%).

• Givrouc, un logiciel d'infographie permis par Fine Faciliter, vous permettra de faire de la montagne bien au chaud et sans danger (20 morts au moins cette année). Vous avez le choix entre sept courses fictives (marche, glace et rochers). Il sera disponible sur ST fin septembre (environ 250 F).

• Fantasia IV, le plus beau des jeux de rôle, le plus poussé : le plus... de 881 arrivés en France. On n'a pas réussi à l'intercepter à la course à temps pour ce numéro.

• Un nouveau Basic pour le ST : le Basic Omikron, est déjà considéré comme LE

langage du ST par la presse allemande. Ses points forts se résument, une fois compilé, il est même plus rapide que le Megamax C : se présente compatible avec le coprocesseur arithmétique 68881 déjà disponible en Allemagne, puis, par la suite, avec le blitter, il permet un accès direct au système AES VDI : il est, à



99%, compatible avec le Basic Microsoft, il propose le tri intégré, la fonction SORT permet de gérer 1000 chaînes alphanumériques par seconde, etc. Disponible uniquement pour acheter, à 9450 francs et distribué par Double A, 11, rue Déodat, 57100 Reims. Tél. 16 26 02 80 44.

G R A P H I S M E

FILM DIRECTOR

MISE EN SCENE SUR ORDINATEUR

Le titre du logiciel annonce d'emblée la couleur. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Director signifie metteur en scène en anglais. *Film Director* est en effet un logiciel d'animation, tout comme *Animatic* de Loriciels (IST n°1).

Que cela soit avec une caméra ou un ordinateur, la création d'un film respecte les mêmes lois fondamentales. En premier lieu, il convient d'écrire un scénario, sans lequel il est quasiment impossible de s'en sortir. Et le scénario, ce n'est pas l'ordinateur qui va le pondre. La suite est donc strictement réservée aux créateurs.



Le scénario n'a pas besoin d'être extrêmement détaillé. Il suffit principalement de définir chaque scène et chaque image, de noter l'ordre dans lequel elles doivent s'enchaîner et leur durée de passage à l'écran. Une scène est composée d'un décor en arrière-plan, d'objets, de personnages... sachant que chaque élément est susceptible de se déplacer. Un scénario bien ordonné sur papier, c'est cinquante pour cent du travail effectué. *Film Director* est chargé. L'écran est noir, avec une première ligne de menus déroulants : Fichiers, Edit et Option. Le menu Fichiers propose un formatage, l'affichage de fichiers, la sauvegarde et le chargement de fichiers de dessins et de films. Avant d'entrer dans le manuel en anglais, je charge deux pages d'écran de dessins qui sont les décors et les objets utilisés dans une animation. Ensuite, après avoir chargé le fichier film correspondant à ces dessins je déclenche l'animation.



.. Guide des Spécialistes ATARI ..

33 BORDEAUX

DEIA
VENTE EXCLUSIVE : revendeurs, comité d'Entreprise, Association/Clubs
TOUS TYPES DE MATERIELS COMPATIBLES P.C. AMSTRAD, Atari, Commodore,
Listing/Fournitures, mobilier informatique.
DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS PROFESSIONNELS
Bureau d'Etudes pour applications spécifiques.
Documentation sur demande
62, cours de l'Yser
33000 BORDEAUX
Tél. 56.91.15.81 Télax 572.421

91 VINCENNES

SPECIALISTES ATARI

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :
MICK au
43.98.22.22

INDIVIDUEL REVENDEUR OFFICIEL ATARI

Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h
le samedi de 10 h 30 à 19 h
22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06
à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES



C'est facile, il n'y a rien à faire sinon à regarder. C'est stupéfiant ! Normalement, les dessins et la conception du film sont de l'éditeur Mirrosoft qui avait déjà commencé le logiciel de création graphique Art Director. Les fichiers de dessins proviennent d'ailleurs de ce dernier. Néanmoins, un programme de conversion autorise la création à partir de *Desktop Elite* ou *Néochrome* (en basse résolution). Voici trente pour cent de plus du film réalisé. Il n'en reste plus que vingt. En fait, Film Director n'est qu'un utilitaire d'assemblage. Le plus difficile et le plus long est donc passé.

Tous les éléments et décors ne proviennent pas nécessairement des deux pages écran de dessin. En effet, une fonction POLYGONS permet de réaliser certains trucs si difficile à faire tout par des décors et leurs fausses. Le démo terminé, l'utilisateur se penche sur le menu Edit.



Plusieurs menus d'Edit : le créateur arrive

L'on y trouve une série de fonctions de « création » de librairie : objets, ou groupes d'objets et fonds (PATTERNS, POLYGONS, GROUPS et STAGES), ainsi que la mise en place des différentes images et séquences (FRAMES et SEQUENCES), sans oublier différentes palettes de couleurs (PALETTES).

LES LIBRAIRIES : PATTERNS, POLYGONS, GROUPS et STAGES.

PATTERNS : Objets ou éléments. Cliquez sur PATTERNS. Au fait, la sou-

re permet d'effectuer toutes les commandes, mais elles sont aussi accessibles par l'intermédiaire du clavier. L'écran affiche l'une des pages de dessins et un menu vertical sur sa partie droite. Le menu comprend, comme tous ceux que nous verrons, toutes les fonctions d'action : DELETE, UNDO, STATUS, STEP et ENDS.

— **UNDO** annule la dernière opération effectuée.

— **STATUS** donne les coordonnées X, Y de la position du curseur (souris) et donne l'état numérique de l'objet sélectionné.

— **STEP** permet de passer d'un élément ou objet au suivant ou à celui qui le précède dans la librairie de PATTERNS.

— Enfin, **ENDS** permet de se rendre directement au début ou à la fin de cette librairie.

Une fonction **BACKGROUND** change la couleur du fond (soit les couleurs de la palette) sans avoir d'incidence sur les objets. Une fonction **SEND** renvoie en fin de librairie un élément choisi. Cette fonction présente l'avantage de réorganiser la librairie.

Éclatez-vous au fil des jeux !



Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, match, vitesse, espace, espion, stratégie... à vos manettes !

Mallette Jeu Atari ST :
Major motion, Space shuttle II, Super tennis, Atari ST 295". Disquette.

(Prix public recommandé conseillé)



Les prix FIL sont imbattables.



Bien que les dessins aient d'abord été créés avec un logiciel approprié, les retouches sont possibles avant le mise en ligne d'un objet grâce à deux fonctions, DRAW et ZOOM. La bas du menu propose le passage d'une page de dessins (Picture A) à l'autre (Picture B), et les seize couleurs de la palette en service.

L'édition d'une librairie de PATTERNS est une simple succession de « couper » (CUT) PATTERNI. J'ai dit plus haut qu'il n'est pas nécessaire de tout dessiner au préalable sur les deux pages de dessins autorisées par le logiciel. En fait le mode PATTERNS ne permet que la création de carrés ou de rectangles de couleurs différentes qui sont considérées comme des objets. La librairie d'objets maintenant définie, passons à l'édition de POLYGONS (formes au trait)

POLYGONS lignes et polygones. Le menu POLYGONS est tout aussi dépourvu que le précédent. Il autorise la fabrication d'une librairie de lignes. Ces lignes sont constituées grâce à des nœuds (les sommets ou extrémités).

Voici deux exemples de l'utilisation de POLYGONS. Les lignes d'un court de tennis (effet statique) et la transforma-

tion d'un triangle en carré à l'aide d'une série de polygones (effet d'animation) il existe dans le menu POLYGONS une fonction STAGE qui est une librairie de décors de fond. Les polygones se trouvent dans cette librairie ne sont pas pris en compte dans celle des polygones. Les lignes du court de tennis trouvent tout à fait leurs places dans cette librairie STAGE.



Aut. Film Director à gauche
Un clip d'animation à droite
Le menu de la palette de couleurs
Le menu de la palette de couleurs
Le menu de la palette de couleurs

GROUPS groupes d'éléments. Le mode GROUPS sert à assembler différents éléments de dessin en une série de calques superposés. Une main peut ainsi dire à moitié cachée sous une poche. Cela évite de dessiner une main coupée à moitié et libère de la place sur les deux pages de dessins. Lors de l'assemblage de ces éléments la librairie de décors (STAGES) est accessible de façon à pouvoir cacher impeccablement les dessins sur les futurs fonds.

Le mode GROUPS utilise les deux librairies PATTERNS et POLYGONS. Pour passer d'un groupe à l'autre, il suffit de le copier puis de remplacer les quelques éléments à changer.

STAGES fonds. Les décors de fond sont réalisables grâce aux deux librairies PATTERNS, POLYGONS et GROUPS. Un système de calques permet également de superposer différents éléments. Une fonction TEXT permet de tirer, de remplir des bulles. Malheureusement, la couleur est imposée par le logiciel en fonction de la couleur de fond choisie. Le maximum d'éléments acceptés dans un fond est de soixante-quatre. Chaque image (FRAMES) accepte seulement soixante-quatre éléments (PATTERNS, POLYGONS, GROUPS) STAGES compris. Ce qui veut dire qu'un décor « plein » est considéré comme une image.

Ces quatre applications de Film Director ne sont jamais définitivement figées. A tout instant, le moteur en scène peut revenir à l'une ou l'autre de ces applications, y effectuer une petite transformation et retourner à FRAMES. C'est un avantage par rapport à d'autres logiciels où il faut sauvegarder, quitter le programme et charger l'un des autres modes.

FRAMES images. Ça y est ! On arrive enfin aux images. Cette fois-ci tous les modes aperçus plus haut sont accessibles. L'image comprend un fond, certainement un groupe d'objets, peut-être des polygones et pourquoi pas encore quelques éléments en plus qui ne faisant pas partie d'un groupe. Il s'agit simplement d'assembler toutes ces composantes au préalable, puis et le tour est joué. Voici une image.

Si certaines images requièrent une palette de couleurs différentes alors rien

n'est plus simple, l'option choix de palette (PALETTE) se trouve au bas du menu.

Tiens ! sur cette image, le ballon rebondit sur le sol. Il serait intéressant de lui attribuer un son. Je sélectionne SOUND et je vais chercher mes sons et musiques sur la bibliothèque pour les attribuer à certaines images. Le logiciel possède déjà huit sons. Ils ne sont pas extraordinaires mais la création musicale n'est pas mon fort.

SEQUENCES montage des images.

Le mode SEQUENCE sert à brancher une série d'images entre elles pour réaliser une séquence. Et trouve des séquences mieux fait à tout donneront le film d'animation. A ce stade de l'élaboration du film, il est nécessaire d'être plus attentif à ce que l'on fait. Ce manque de fonction UNDO est le principal défaut du logiciel. Il oblige des sauvegardes permanentes du film pour ne pas avoir à le recommencer dans son entier à la suite d'une erreur, la plus infime soit-elle.

Le mode FRAMES accessible est celui des images. Une fonction permet à tout instant d'arrêter le film en cours d'élaboration. Un mode TRACE trace les ima-

ges comprises dans une séquence en laissant l'empreinte de chacune sur l'écran.

Le vision du film, elle peut être chargée en cours d'animation, est également programmable grâce à une fonction SPEED. Les différentes palettes de couleurs, au nombre de huit, sont à tout moment utilisables pour chaque séquence. Les séquences constituées d'une succession d'images sont bornées (première et dernière image). Film Director est un logiciel très simple d'accès et d'utilisation. Le manuel, bien qu'en anglais, est lui aussi abordable par le consommateur amateur en scène.

Le logiciel permet l'animation de séquences de plus de deux mille images. La durée des films varie au minimum de trois à cinq minutes. Quand on sait qu'une publicité télévisuelle dure de sept à vingt secondes en moyenne et qu'un dessin animé comme « Le Panthéon Rose » dépasse rarement les cinq minutes, on se rend compte des performances réalisées de ce logiciel.

Et, si une animation n'est pas vraiment réussie, cela tient le plus souvent au scénario ou au dessin. Le logiciel n'est jamais qu'une aide à l'expression et non à la création.

Y. Hoch



1^{er} FESTIVAL DE LA MICRO



TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT!

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !) Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer ! Entre autres la finale des Jeux Micro-Olympiques...

Tout le monde expose, tout le monde s'éclate, tout le monde vient visiter le FESTIVAL de la MICRO.



DU 9 AU 11 OCTOBRE

FESTIVAL
DE LA MICRO

ESPACE AUSTERLITZ

DE 10 H A 20 H-30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO :

GÂRE D'AUSTERLITZ - PARKING · ENTREE SUR LE PORT AUTONOME

DOMINIQUE SABLONS : UN ARTISTE DIGITAL



L'éléphant réalisé à la souris avec Degas Élite

Atout de l'ordinateur, comme il lui plaît de le préciser, Dominique a déjà un CV bien rempli : il a dessiné de nombreuses couvertures de romans chez des éditeurs comme Robert Laffont, Gallimard et bien d'autres, et a participé à l'illustration du Grand Dictionnaire Encyclopédique Larousse. A l'origine de ses débuts en informatique il y a tout d'abord son grand rêve : construire lui-même des images de synthèse, mais sans un atout pour une discipline scientifique. A l'époque, seul le Commodore 64 semblait correspondre à ses besoins, et c'est sur cette machine qu'il fit ses premières armes en programmation. Après une fructueuse collaboration à quelques numéros du « Commodore Magazine », Dominique s'est offert l'outil suprême : le 520 ST !

Il n'est pas rare de voir des graphismes et des animations exceptionnels sur les 520 et 1040 ST, mais lorsque ceux-ci ont été réalisés par Dominique Sablons, ils prennent encore une autre dimension. En effet, Dominique Sablons est un des rares illustrateurs indépendants réalisant dessins, et animations sur ordinateur avec la même facilité que s'il utilisait ses pinceaux et ses gouaches.

Puis ce fut la rencontre avec Paul Cusset et Patrick Guillet : auteurs du logiciel Phasme édité par Ene Informatique, et le découvreur du jeu sur micro. Aujourd'hui, avec ces deux auteurs et un troisième larron, Christian Giron, c'est la grande aventure : la création de « Logopdes », titre provisoire dont les photos d'écrans valent mieux qu'un long discours. A ce propos, votre revue favorite vous promet un bon dossier éminent dès le tome du logiciel (d'ici quelques mois, patience !).

Mais à la vue de ces écrans, nous sommes en droit de nous demander avec quels outils fabuleux Dominique a pu réaliser de telles merveilles ! Il s'agit généralement de logiciels connus et banalisés comme Microchrome et Degas Élite pour le graphisme, et Make-A-Move (financé par le même Dominique, qui en a aussi redessiné les scènes), Animatic ou Aggs Animator pour l'animation. En fait, il se sert de tous les logiciels disponibles dans le commerce, en fonction de leurs spécificités et de ses besoins personnels.

Toutefois, Dominique et Christian Giron ont ressenti le nécessité de créer un logiciel d'animation plus performant : « Medium ST ». Celui-ci, d'usage pro-

fessionnel, a des chances de s'avérer révolutionnaire dans sa façon de gérer l'écran. Entre autres nouveautés sur ce logiciel (impatiemment attendu lui aussi !), enchaînements, fondus enchaînés et autres jeux de scènes, comme au cinéma ! Mais nous n'en dirons pas plus à ce sujet, c'est « Top Secret ». Pour Dominique Sablons, l'informatique est un outil non seulement utile mais indispensable pour les illustrateurs d'aujourd'hui. Toutes les fonctions dessinées sont importantes, mais la principale aux yeux de Dominique, est sans conteste la fonction « couper-coller » qui permet d'économiser beaucoup de temps et d'énergie au dessinateur. La possibilité de pouvoir modifier ses tracés à volonté et la fonction « remplissage » sont aussi des atouts techniques. En fait, il va jusqu'à dire que l'informatique apporte autant qu'illustrateurs que l'imprimerie aux copistes du XVI^e siècle.

Pour Dominique, l'Atari est ce qu'on peut trouver de mieux en matière de graphisme pour un prix si modique. La capacité mémoire du 520 ou du 1040 autorise de nombreuses fantaisies dont les limites dépendent de l'imagi-



L'abeille : dessin digitalisé sans retouche avec Degas Élite et Microchrome.

Photos d'écrans par Dominique Sablons

nation de l'illustrateur. Dominique est convaincu que dans un futur plus ou moins proche, tous ceux de sa profession auront besoin d'un ordinateur tel l'Atari chez eux. On pourra par exemple construire une image chez soi à l'écran, et l'envoyer par voie téléphonique ou autre chez l'imprimeur. La possibilité de faire des essais de décor, de charger de couleurs sans être obligé de tout refaire à chaque fois ouvrant de nouvelles perspectives aux illustrateurs. Finalement les ramords à propos du fond vert qu'on eut finalement préféré jaune ! Il est possible de faire des corrections sur place, chez l'éditeur, si celui-ci possède un ordinateur, les liens-nœuds interminables !

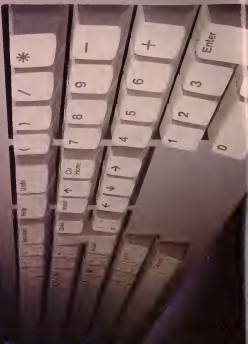
Tout ce que nous pouvons souhaiter, c'est que Dominique exerce le plus longtemps possible ses talents sur l'Atari, pour le plus grand plaisir de nos yeux.

Corinne Legoux

Décor de jeu de rôle en perspective



LES MEGAS SONT PARMI NOUS



La version isolée lors de cet essai est le Mega ST4. Deux autres modèles font partie de la gamme : les Mega ST1 et Mega ST2. La machine 1Mo (Mega ST1) ne sera peut-être pas impondrable, tant pis pour nous ! La seule différence entre les trois modèles est la taille de la mémoire vive. Elle varie de 1 Mo jusqu'au chiffre impressionnant de 4 Mo pour le Mega ST4 (soit 4096 Ko). Les nouveaux modèles sont annoncés compatibles « Hard » et « Soft » à 100 % avec les machines 16 bits déjà existantes.

UNE D'ENSEMBLE

Extérieurement, le Mega ST se démarque totalement des anciens modèles 520STF et compatibles. Le nouveau look Mega est plutôt du type compatible IBM. A ce sujet, une remarque amusante : Commodore, l'acharné concou-

Entr'aperçus depuis quelque temps à la faveur de plusieurs salons et manifestations micro-informatiques, les nouveaux modèles Atari 2048 Ko et 4096 Ko sont enfin disponibles.

Révolution ou évolution logique du matériel existant ? Ultime machine de jeux ou futur zélé serviteur de l'entreprise ?

Où veut donc en venir la firme au célèbre slogan : « La puissance sans le prix ».

Essayons de fournir un embryon de réponse en disséquant les derniers-nés avant qu'ils ne migrent en masse en direction de vos foyers, boutiques, échoppes, usines, entrepôts et autres endroits incongrus susceptibles d'abriter un ordinateur.



Le Mega ST et son imprimante : le couple de l'avenir ? Pour le moment, sans l'ordinateur, cet ensemble devrait être accessible pour environ 20 000 F.

rent, reprend la pour son nouvel Amiga 600 un boîtier identique à celui des anciens Atari, alors qu'un Atari 1040 choisit un aspect proche de l'ancien Amiga pour le nouveau gamme. Le système se compose d'une unité centrale carrée incorporant lecteur de disquettes et alimentation ainsi que d'un clavier séparé relié par un cordon spiralé. La couleur de l'ensemble est le gris habituel.

LE CLAVIER

Le clavier garde le même nombre et la

même disposition de touches que les anciens ST. La qualité de la frappe a été très nettement améliorée. Les touches sont beaucoup moins molles qu'autrefois. Le clavier se prête mieux à une utilisation intensive ou professionnelle. La liaison avec le côté gauche de l'unité centrale s'effectue par un cordon type téléphonique. Le côté est démontable du côté clavier grâce à un connecteur facile à retirer. Deux parties de marmen escamotables permettant, en inclinant le clavier, d'obtenir une position de travail plus ergonomique. Le joystick et la souris se connectent sous le clavier dans des logements à peine plus pratiques que sur les STF. Un canal permet de guider le câble de la souris vers le côté droit du clavier. Ce clavier est géré par son propre microprocesseur : un 6301 monté dans le clavier à la manière des 1040 et 520 ST.

L'UNITÉ CENTRALE

L'unité centrale est d'un format très compact, environ 40 x 40 cm et 8 cm de hauteur. La partie supérieure est prévue pour supporter le moniteur. Le nouveau design est de dimensions similaires au boîtier principal pourra venir s'intercaler entre les deux. Le seul élément visible en façade est le fente du lecteur de disquettes 720K. Sur le côté gauche du châssis, se trouve le connecteur du clavier ainsi que le port pour cartouche de mémoire morte (ROM). A l'arrière de la machine, encore plus soignée que sur les ST classiques sont reliées toutes les autres prises. Nous, avons aussi l'interrupteur, le bouton de « Reset » et, grande nouveauté, la prise d'air d'un petit ventilateur. Ce ventilateur monté à l'intérieur près de l'alimentation améliore au prix d'un bourdonnement de fond le refroidissement de l'ordinateur. La disposition du bouton Marche/Arrêt et du Reset est moins pratique qu'auparavant, on est obligé d'allonger le bras derrière le boîtier. Pourquoi ne pas les placer en façade ? C'est avec grand plaisir que nous accueillons l'arrivée d'une horloge temps réel sauvegardée par piles. Enfin, on va pouvoir utiliser facilement la date et des programmes et l'heure sera toujours la bonne, même après une longue période d'inactivité de l'ordinateur.

FICHE TECHNIQUE

Nom de code : Mega ST
Microprocesseur : MC68000, architecture interne 32 bits, bus données externe 16 bits, bus d'adressage de 24 bits. Fréquence d'horloge de 8 MHz

Composants

- Gestion mémoire (MMU)
- Décodeur ROM et divers (GSL)
- Contrôleur vidéo (SHFTER)
- Contrôleur transfert données (DMA)
- Transfert de blocs mémoire (BLT/ST)
- Contrôleur disquettes (WD 1772)
- Générateur de sons (YM2149)
- Gestion du clavier (G301)
- Communication série, MIDI (2 x MC6850)

Mémoire vive (RAM ou MEV)

Mega ST1 1 Mo (1624 Ko)
 Mega ST2 2 Mo (2048 Ko)
 Mega ST4 4 Mo (4096 Ko)

Mémoire morte (ROM ou MEM)

192 Ko pour tous les modèles contenant système d'exploitation et interface graphique

Stockage de masse : une unité de disquette 720 Ko formatée. Deuxième lecteur externe possible. Depuis dur de 20 Mo en option

Affichage

320 x 200 en 16 couleurs, 640 x 200 en 4 couleurs, 640 x 400 en monochrome. Couleurs au choix sur une palette de 512 couleurs 40 ou 80 colonnes par 26 lignes en mode texte. Affichage graphique type écran de 32 Ko

Clavier : Acierly miniature de type suisse, 96 touches comprenant deux numériques, bloc d'édit/ajout qui 10 touches de fonction

Ports d'extension : port cartouche (128 Ko), port série RS232C, port parallèle type Centronics, ports MIDI et un autre intégré au MIDI out, port disquette ou connecteur pour unité de disquette, port joystick, port souris (peut aussi contrôler un second joystick), port d'extension interne (bus du 68000), connecteur claviers détachable, sortie moniteur couleur et monochrome

Overs : horloge temps réel synchronisée par pile intégrée, busurs optionnels pour ouvrir la machine

Prix approximatifs (Fr)

Mega ST2 monté 11 000 F
 Mega ST4 monté 14 500 F
 Mega ST2 +
 Imprimante laser 23 650 F

Macintosh d'Apple, un environnement à base de souris, écrans et fenêtres. La TOS est la partie système d'exploitation. C'est lui qui s'occupe des relations entre périphériques et système principal. Les TOS et GEM sont destinés à leurs homologues sur l'AtariST, bien que quelques bugs aient été décelés sur ce kit. Les séries additionnelles visibles sont l'apparition d'un choix BitMap ou BitMap Off dans le menu options ainsi que l'utilisation de boîtes d'alerte pour confirmer la sauvegarde du bureau ou le hardcopy d'écran. L'option BitMap n'apparaît au menu que si on clavier est installé dans la machine.

Certains des accessoires de bureau livrés avec la machine ont été améliorés : le panneau de contrôle permet d'accéder directement à la configuration des ports Centronics et RS232. Le menu de configuration RS232 dispose maintenant d'un choix de protocoles de vitesse de transmission : entre 50 à 18200 bauds au lieu de 300 à 9600 anciennement.

Quels genres de bénéfices pourront tirer les logiciels des améliorations apportées par les Mégas ? Un risque d'entrave envers l'arrivée de programmes de 2 ou 4 Mo de taille bien que des applications de 1 commence à apparaître. En revanche, tous les programmes gourmands en mémoire ou à besoins graphiques importants vont être à la fête, que ce soit dans des applications de publication assistée par ordinateur (l'impression laser Atari nécessite 1,5 Mo pour fonctionner), pour de la digitalisation d'images, pour la création d'animations de longue durée ou encore la gestion d'une grosse base de données en mémoire. Une autre application immédiate est la possibilité, grâce à des programmes, auteurs, Switchcraft, de drager en début de travail tous les logiciels nécessaires. Prenons un tableau, un traitement de texte, un programme graphique par exemple, ainsi que un ou plusieurs Ramdisques de bonne taille (pourquoi pas un Mega), il est alors rapide et facile de passer de l'un à l'autre par une simple combinaison de touches.

LES NOUVEAUX PERIPHERIQUES

Avec la sortie du mega ST, sont annoncés plusieurs nouveaux périphériques

le nouveau disque dur 20 Mo de type Winchester au format de l'unité centrale dispose d'un connecteur DMA supplémentaire ce qui permet d'utiliser simultanément le disque dur et tout autre périphérique utilisant le DMA (l'imprimante laser par exemple).

L'imprimante laser elle, dispose d'une résolution de 300 points par pouce, utilise une mécanique d'impression standard. Différents langages de description de page sont supportés (Postscript) à côté que des multiples fontes de caractères.

L'apparition des machines Atari Mega ST, véritables hauts de gamme de la marque, n'est pas si innocente qu'elle le paraît. Ici, les câbles clairement visibles sont le marché professionnel, en particulier dans les applications de publication assistée par ordinateur (PAO). Dans ce circuit, la combinaison Mega ST + imprimante laser semble imbattable en rapport qualité-prix. Par ailleurs, l'importante capacité mémoire et les bonnes prestations graphiques des nouveaux ordinateurs personnels peuvent intéresser des utilisateurs scientifiques, graphistes, ou les professionnels libéraux. Il est quand même regrettable que certains problèmes mineurs n'aient pas encore été réglés correctement (incapacité de 2 mémoires différentes sur une seule puce). De même, certaines options sont très discutables, telle l'obligation d'avoir un second drive externe ou l'absence de laekes aux interrupteurs.

Heureusement, il existe de nombreux points positifs, ce sont le clavier amélioré, le BitMap, l'horloge interne sauvegardée et le connecteur d'extension bus.

L'offre Atari couvre maintenant une plus large gamme de besoins, les nouveaux Mégas constituent vraiment un pas en avant en direction des PME/PMI. Quant au rapport performance, il reste très bon pour toutes les machines. De plus, une base de prix sur les autres modèles s'accompagne le lancement des Mega ST.

Dernière minute. Après avoir testé plusieurs logiciels sans problèmes particuliers, je vais découvrir avec surprise que le GEM Basic V2.0 ne tourne pas correctement. Impossible d'utiliser Control Shift Alternatif pour une fonction BREAK, ce qui a pour conséquence des tableaux provoque des plantages. Voilà, vous savez tout.

Gabriel Lopez

SHAREWARE POUR GRAPHISTES

Depuis déjà quelque temps, ton nom Shareware suscite bien des convoitises chez cette race de programmeurs que le vocable actuel désigne sous le nom de « designer indépendant ». On trouve aussi celui de « auteur indépendant », mais ça fait moins branché. Pour ne citer que lui, François Marchal présente à nos lecteurs attentifs une disquette contenant des programmes réalisés entièrement par ses soins, pour la modique somme de 50 F ttc.



Cependant, c'est moi le Shareware, je reprends la main. En bien ou, c'est vrai, le Shareware = attitude commerciale bien particulière, puisqu'elle consiste à diffuser des logiciels en espérant que les nouveaux acquéreurs auront la bonté de faire parvenir quelques écus à leur auteur = se développe de plus en plus dans notre douce France, cher pays de mon enfance.

L'exemple que je te propose d'étudier avec moi, mon cher Graphiste, est celui d'un maître en la matière, j'ai nommé François Marchal. Ce fringant programmeur propose à qui veut bien l'écouter quelques disquettes bourrées jusqu'à la moelle de ses créations informatiques. Celle que nous avons reçue contient deux logiciels, amusamment dénommés Lissage et Compact Pack.

Le premier des deux susnommés, Lissage, permet au possesseur d'images digitalisées d'enlever l'aspect « dur » de ses chefs d'œuvre, et de leur donner en même temps un aspect plus réaliste. Ainsi l'algorithme utilisé permet d'enlever tous les « grains » qui composent l'image digitalisée, il donne ainsi l'aspect réel d'une photographie. Ce processus s'appelle justement le « lissage » on voit tout de suite que François Marchal n'est pas de ceux qui donnent n'importe quel nom à leurs logiciels, pourvu que ça attire l'acheteur.

Compact Pack, lui aussi, porte bien son nom. Il permet de compacter/décompacter des images-écran au format Degras (à la ou pas), MacDraw ou Art Director pourquoi pas Doodie, Tiny, Penwork et les autres ? Le programme a été écrit en GIBasic, pas compliqué avec le langage quoi ? Le compilateur GIB 1 B,

ou 1 D'affaires, le source est fourni sur la disquette, de manière à pouvoir intégrer facilement les routines dans ses propres programmes. Bref, le seul Marchal affirme que l'on peut passer de 22 images sur une disquette double face, au nombre astronomique et à peine croyable de 60.

En outre, un programme nommé SHOWPACK PRO est fourni, qui permet de faire défiler les images comprimées et, grâce à un éditeur, de choisir l'ordre de passage et les « effets spéciaux » entre chaque d'elles. François Marchal vend cette disquette (et d'autres, du même acabit) par correspondance uniquement, au prix fort agréable de 50 F.

Ce procédé de diffusion est-il viable, tant pour les auteurs que pour les utilisateurs ? A ces données de voir si 50 F représentent un investissement ou au contraire raisonnable. D'autant plus que ces logiciels sont rarement protégés. En revanche, il va de soi que pour ce qui est des auteurs, le chiffre des ventes dépendra avant de la qualité du produit proposé. Mais il faut en plus un minimum de publicité, que nous sommes prêts à faire par l'intermédiaire de nos articles aussi dythymiques que passionnés pour les bons logiciels.

Stéphane Sherber
 François Marchal, 37, rue Saint-Sébastien, 75011 PARIS

* Longitude = 15.8° Altitude = 1000 m

MUSIC

EN STOCK

Le St est aussi un musicien. Il y a au moins deux moyens de faire de la musique avec le ST. Avec le synthétiseur interne (utilisé par les jeux) ou par l'intermédiaire de l'interface Midi. Dans ce dernier cas, il faut disposer d'un appareil à émettre des sons (synthétiseur, expandeur, boîte à rythme...) qui lui-même possède une interface Midi. Le moins cher de ces petits joloux vaut 1500F et le plus cher atteint un chiffre que la décence m'interdit d'écrire ici. Mais, si vous en avez les moyens, vous pourrez piloter 16 de ces engins simultanément - prévoir une table de mixage pour rentrer tout ça sur votre ampli.

Nous avons établi une liste pour essayer de nous retrouver dans le stock de programmes musicaux dédiés à l'Atari. Les meilleurs logiciels seront testés ultérieurement - on crève sous les musiciens. Si vous êtes particulièrement intéressés (ou content, ou déçu) par l'un de ces programmes, écrivez-nous.

4 O P DELUX

Conçu par Dr T
Édité par Numéra

Logiciel qui permet de programmer le FB 01, le DX 100, 27, 21, et le DX 81 Z de chez Yamaha. Fonctionne sur le 520 et le 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : entre 900 F TTC (disponible).



ADAP SOUNDTRACK 1

Conçu par Hybrid Arts
Édité par Post

ADAP SOUNDTRACK 1 est un échantillonneur/éditeur 16 bits stéréo. Il est capable d'échantillonner sur 20 secondes à 44,1 kHz. Il possède une très importante librairie de sons et permet de lire les disquettes 3,5 pouces de la plupart des échantillonneurs. En ce qui concerne la synchronisation vidéo, l'ADAP 1 est compatible avec l'interface SMPTE-MATE. Fonctionne sur 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 23 900F TTC (disponible).

VOCABULAIRE DE QUOI?

Les informaticiens et les musiciens ont en commun l'habitude d'utiliser un vocabulaire abstrus (je suis poli) et étonnant. Voici quelques explications que, espérons-le, vous permettrez d'avoir l'air un peu moins bête en société. Ces explications ne sont pas parfaites. Mais elles sont destinées à faire comprendre et non pas à défaire.

Banque (bank) : dans la plupart des synthétiseurs, les sons sont regroupés par lots. Le nombre de sons par banque et le nombre de banques disponibles dans le synthétiseur sont variables suivant le synthé.

Boucle : sert à traiter un son échantillon. Permet de répéter une partie du son pour l'allonger le temps que l'on veut sans pour autant occuper plus de place mémoire.

Canal : la définition du canal est assez floue. Une chaîne téra à deux canaux (gauche et droite), le synthétiseur incorporé du ST peut jouer sur 4 canaux, l'interface Midi permet de piloter 16 canaux. Plusieurs voix peuvent passer par le même canal.

Echantillon : un son peut être enregistré à numérisation (digitalisé). Les sons sont alors transformés en chiffres qui sont stockés dans la machine. L'échantillon correspond au morceau de son que l'on a enregistré. C'est comme un échantillon de l'édition musicale : c'est l'acquisition d'un traitement de texte pour partitions musicales.

On peut aussi travailler à l'écoute de son.

Événement Midi : tout ce qui se passe sur une ligne Midi est un événement Midi. Ce peut être un code pour dire que l'on enfonce ou relâche une touche du clavier, une série de codes pour dire qu'il y a intervention sur une pédale, une pédale ou n'importe quoi d'autre.

Expandeur : c'est un synthétiseur sans clavier. Une boîte à fabriquer des sons.

FM : modulation de fréquence. Certains synthétiseurs utilisent la modulation de fréquences pour générer des sons (Yamaha DX, TX, FB, ...).

Midi : musical instrument digital interface. « Interface digitale pour instrument de musique ». Événement normalisé d'interface et de câble permettant à plusieurs synthétiseurs de communiquer entre eux (avec des micro-ordinateurs en utilisant une codification commune).

Mixage : initialement mélange. Mixer deux pistes consiste à mettre le contenu de deux pistes sur une seule.

Piste : analogue avec la piste d'un magnétophone. Un logiciel Midi peut travailler sur autant de pistes qu'il veut, mais les sorties ne s'ajoutent que 11 sur 16 canaux, car le standard Midi est prévu pour 16 canaux maximum.

Séquenceur (sequencer en anglais) : système mémorisant des événements (en général des événements Midi) pour un micro en capables de les restituer. Les rouleaux d'orgue de barbone sont un exemple de séquenceur.

Synchronisme : l'alignement de sons SMPTE, norme de synchronisation, de sons et d'images utilisées l'un par l'autre par les magnétophones de studio.

Spectre : l'image, l'aspect, le contour du son.

Synthétiseur : appareil capable de fabriquer des sons (avec ou sans clavier).

CECILE 7
Conçu par Titusier
Édité par Soro Informatique

Logiciel d'édition inusitée et graphique 1 et de création pour les DX7, TX7 et le module TF. Il permet d'emmagasiner jusqu'à 6000 sons sur une disquette. Fonctionne sur



peut travailler avec le keyboard Controlled Sequencer. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 1700F TTC (disponible).

CREATION MUSICALE

Conçu par
le Cabinet de Chosmaudec
Édité par
le Cabinet de Chosmaudec

Logiciel d'aide à la création musicale avec saise des partitions en temps réel, sur synthétiseur Midi. Il permet de travailler facilement les nuances grâce à une notation particulière. Il est compatible avec les outils Steinberg. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écran monochrome. Prix : 1000F TTC (version 2, disponible en septembre).

CREATOR

conçu par C.Lab
Édité par C.Lab

Synthétiseur 64 pistes, il est muni d'un éditeur de partitions. Ce logiciel fait accéder à un mode « arrange » qui n'est en fait qu'une extension des « Songs-Mode ». Bien connu des utilisateurs de boîtes à rythmes et du Supertrac II. Ce mode organise votre création sous forme d'une succession de couplets et de refrains, comme si un musicien expliquait en dormant à un collègue la séquence d'une pièce musicale. Le contrôle en temps réel des fonctions telles que Quantize, Delay, Transposition est possible. Fonctionne sur 520 ST, écran monochrome. Prix : 2390F TTC (disponible).

CZ ANDROID

Conçu par Hybrid Arts
Édité par Post

Logiciel d'édition et de création sonore destiné aux CZ CASIO comprenant un éditeur numérique et graphique, une bibliothèque de sons

520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 950F TTC (disponible).

COPYST

Conçu par Dr T
Édité par Numéra

Éditeur musical qui autorise, à partir du Midi, l'édition des partitions. Il

et un programme d'intelligence artificielle de création de sons. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 990F ttc (disponible).

DX ANDROID

Conçu par Hybrid Arts
Edité par Foxt

Ce logiciel édite et stocke des sons pour DX7 et TX et les programme grâce à des routines d'intelligence artificielle. Il se compose d'un éditeur numérique, d'un éditeur graphique, d'une bibliothèque et d'un chargeur de sons ainsi que d'une fonction Android qui permet la création de sons à l'aide d'un programme d'intelligence artificielle. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 990F ttc (disponible).

DX HEAVEN

Conçu par Dr T
Edité par Numéra

Programmeur DU DX7, TX7, TX 216, TX 816, éditeur de sons et de mémoires de sons. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 900F ttc (disponible).



DX SOUND EDITOR

Conçu par H&H
Communication
Edité par JCD MIDI SOFT

Logiciel d'édition de sons destinés aux utilisateurs des synthétiseurs DX7 et TX7, TX 216, et TX 816. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome. Prix : 900F ttc (disponible en fin d'année 87).

DX7 ET TX SOUND MANAGER

Conçu par H&H
Communication
Edité par JCD MIDI SOFT

Le DX7 & TX SOUND MANAGER est un outil puissant offrant à tout possesseur de DX7, TX7, TX216 ou TX 816 la possibilité d'organiser, de transférer, de stocker, d'imprimer et d'archiver des banques de sons. On peut travailler sur 20 banques de son simultanément dans la mémoire de l'ordinateur, et l'écoute d'un son isolé est possible à tout moment. Il possède une fonction « mental » permettant de télécharger des banques de sons à partir d'un centre serveur dédié. Il est compatible avec le PRO 24 de Steinberg. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome. Prix : 600F ttc (disponible).

EZ SCORE

Conçu par Hybrid Arts
Edité par Foxt

Logiciel musical d'édition de partitions dédié aux séquenceurs HYBRID ARTS. Fonctionne sur 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 980F ttc (disponible en septembre).

EZ TRACK

Conçu par Hybrid Arts
Edité par Foxt

Séquenceur 20 pistes, 16 canaux pour claviers Midi, permettant l'enregistrement des sons en temps réel ou pas à pas. Capacité : 60000 notes sur 1040 ST et 27000 notes sur 520 ST. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 650F ttc (disponible).

GENPATCH

Conçu par Hybrid Arts
Edité par Foxt

Ce logiciel est une bibliothèque générale de sons pouvant stocker des données provenant de tout système Midi (jusqu'à 5000 sons).

Ce logiciel apporte une aide visuelle à la programmation du Midi en donnant aux octets de statut une couleur différente de celle des octets de données. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 1490F ttc (disponible).

K MINSTREL

Conçu par Kuma
Edité par Guillemot
International Software

Logiciel d'édition de partitions et de création musicale d'une capacité de 3200 accords pour 4 canaux. L'usage de l'impression Midi permet de jouer sur 16 canaux. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 390F ttc (disponible).

KEYBOARD CONTROLLED SEQUENCER

Conçu par Dr T
Edité par Numéra

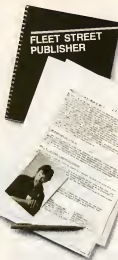
Séquenceur 48 pistes. Dans la dernière version, le mode track et le stepmode ont été recodés pour pouvoir utiliser de la sons. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur. Prix : 1900F ttc (disponible).



MATRIX 6

Conçu par Dr T's Music
Software
Edité par Numéra

Synthétiseur dédié au Midi, sert à la programmation et à l'écoute des sons. Fonctionne sur 520 et 1040 ST, écrans monochrome et couleur.



Pour 990F* donnez forme à vos idées.

Fleet Street Publisher, la nouvelle vedette de la P.A.D. (publication assistée par ordinateur) : un prix, des performances, et une simplicité sans concurrence.

Une brochure à illustrer ? Tais-toi ! Une invitation à composer ? Pas de problème !

Envie de publier ? Fleet Street Publisher vous offre la simplicité professionnelle. Une simplicité impressionnante. Sélectionnez simplement vos plans dans les menus déroulants (pas de raté, pas de casse). Commencez directement à l'écriture sans requête (format, marge, colonnes,

ajouts commandés), une bibliothèque d'images de plus de 500 dessins, symboles et graphiques prêts à être utilisés et tous les outils graphiques pour vous permettre de créer vos propres illustrations. Fleet Street Publisher vous permet d'appliquer tout format ASCII, vous pouvez donc utiliser votre traitement de texte habituel, l'écriture des graphiques créés sous Windows, ainsi que des images digitales.

Fleet Street offre sur tout type d'imprimante, y compris les imprimantes à laser. L'éditeur ne vous demande pas de créer des complex-matrices, des plans de presse, maillages, matrices, cartes ou images. Tout est possible. Avec Fleet Street, faites vos rêves !

ATARI ST 520 - 1040-MEGA.



Engagez un Professionnel.



FRANK BRILL LOGICEL

Pour obtenir des renseignements complémentaires sur Fleet Street Publisher, retourner ce bon à : F.I.L., 1 rue Delisle II - 35, avenue Galilée - 93075 Drigny Cedex.

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____

* Prix public conseillé

VOTRE ATARI ST VOIT DOUBLE

Un petit défaut exaspérant sur le ST est l'obligation rituelle du changement de prise moniteur. Si l'on dispose du moniteur monochrome « maison » ainsi que d'une visualisation couleur, impossible d'y couper car il n'existe qu'une seule prise vidéo et donc les deux modes s'excluent mutuellement. Le but de la bidouille est d'éliminer cette corvée au profit d'une manipulation d'interrupteur nettement moins fatigante (pour nous comme pour le connecteur de l'Atari).

MONTAGE RECOMMANDÉ



À ce stade de la recherche d'une manipulation d'interrupteur simple, une question doit se faire pour dans votre esprit : a-t-il y a une seule sortie vidéo pour le mode haute résolution noir et blanc et le mode couleur, comment ce brave ST ne s'ennuie-t-il pas les arceux ? En fait non cher Watson, c'est grâce à Moser. Ce rom habile est celui d'une broche 10th du connecteur vidéo qui permet à notre micro ordinateur de reconnaître le type de visualisation qui lui est proposé. Un état haut (0 V) sur cette broche signifiant sortie monochrome active, un état haut (+ 5 V) valant la sortie couleur. Il est représentatif qu'Atari ait choisi un type de communication aussi lourd car l'Atari « Reboot » alors automatiquement, pendant une toute information en même temps, et obligent à recharger les accessoires. Le but du projet est donc d'utiliser mon système pour la communication des moniteurs au travers d'un interrupteur dérivant à tour de rôle, la masse (0 V) ou le 5 volts. Une particularité de ce montage est la réutilisation du connecteur vidéo d'origine qui économise la tâche fastidieuse de la fabrication d'un connecteur 13 broches compatibles.

CONNECTION DU CÂBLE PERITEL ST

PRISE VIDEO ST/AT ST

Sortie audio	1
Sortie composite	2
Sortie usage général	3
Monochrome detect	4
Entrée audio	5
Vert	6
Rouge	7
112 V	8
Synchr. horizontale	9
Blanc	10
Monochrome	11
Synchr. verticale	12
Masse	13

PRISE PERITEL

Broche 6	1
Broche 10	2
Broche 11	3
Broche 12	4
Broche 8	5
Broche 7	6
Broche 13	7
Broche 14	8
Broche 15	9
Broche 16	10

MONTAGE

En premier lieu démontons le connecteur du câble vidéo d'origine (celui du moniteur noir & blanc Atari). Après avoir retiré les connexions internes, retirez toutes les coses en prenant soin de repérer sur un papier leur fonction et leur couleur. Nous avons maintenant un connecteur mâle 13 broches en état de marche. Retenir le à la plaquette communication avec le fil blindé 11 conducteurs : ne pas connecter les pins 3 et 5. Du côté connecteurs, deux solutions : ou vous disposez des coses et vous les serrez, ou vous soudez directement les fils sur les pins.

En vous inspirant du schéma, soudez d'un côté l'ensemble du câble 11 fils, puis les pins Din fermées sur le circuit, câbler à l'aide de fil isolé les différentes connexions, enfin relier l'interrupteur. À noter que pour le branchement Péritel, l'utilisation de Din 7 broches (si vous en trouvez) est plus confortable et évite l'utilisation de la masse chassée comme masse générale.

À ce stade qu'à réaliser un câble de liaison couleur, comportant le prise Péritel d'un côté et une Din mille de l'autre. Montez maintenant le 2ème prise Din au bout du câble moniteur monochrome (à la place de l'ancien prise 13 broches). Le montage fini, vous pouvez le disposer dans un boîtier plastique, l'interrupteur de communication étant fixé sur le dessus (voir dessin pour une idée du montage mécanique).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Commencez par réunir les ingrédients suivants :

- plaquette à pastilles cuivre (pas : 2,66 (1 x 4 cm env.) ;
- 2 prises Din 6 broches à souder sur circuit imprimé ;
- 2 prises mâles Din 6 broches ;
- au moins 20 cm de câble blindé 11 fils min. (vidéo vidéo) ;
- fil de câblage en quantité suffisante ;
- fil blindé 6 conducteurs (pour faire les câbles moniteur) ;
- une prise Péritel mâle ;
- 1 interrupteur bipolaire subminiature ;
- éventuellement coses fermées en nombre suffisant ;
- un fer à souder, ainsi que le matériel classique (pinces plates, coupantes, etc.)

PRISE DIN PERITEL VUE CÔTÉ PRISE

PRISE VIDEO ST/AT ST VUE ARRIÈRE



- 1-Sortie audio
- 2-Sortie composite
- 3-Sortie usage général
- 4-Monochrome detect
- 5-Entrée audio
- 6-Vert
- 7-Rouge
- 8-112 V
- 9-Synchr. horizontale
- 10-Blanc
- 11-Monochrome
- 12-Synchr. verticale
- 13-Masse

SCHEMA DE CÂBLAGE

POUR CEUX QUI PRÉFÈRENT UN CIRCUIT SIMPLIFIÉ, LES PASTILLES SONT VUES EN TRANSPARENCE

CÂBLE VIDEO ATARI ST

Mode Detect	13
Synch. # 1	4
Monochrome	11
Synch. # 2	12
Synch. # 3	9
Synch. # 4	10
Synch. # 5	8
Synch. # 6	7
Synch. # 7	6
Synch. # 8	5
Synch. # 9	3
Synch. # 10	2
Synch. # 11	1

2 PRISES DIN & PE. PERITEL



MISE EN ROUTE

Enfin, après avoir difficilement réuni les éléments du montage et après dans les veilles de soudure, votre montage est prêt. Vérifier que toutes les connexions sont conformes au schéma de base et au brochage des prises, si oui, mettez l'interrupteur dans la position souhaitée. Retirez alors les 2 visualisations au montage, allumez les puis « Reboot » l'ordinateur. L'image doit apparaître comme d'habitude, basculez l'interrupteur dans la position désirée, activez un « RESET » le ST « Reboot » alors et affiche le bureau sur l'écran moniteur.

À noter que l'apparition de « Ramdisques » réstant au « RESET » serait le bienvenue pour une utilisation avec ce type de montage.

Gabriel Lopez

[illegible][illegible]

```
Menu 18,00
Menu 17,00
Return#
Procedure Info#
Alert 0,"Banner version 1.00 : done
par JACOUES : Copyright 1.1987.",1,1,
Menu 1,"00
Return#
' a FAVORISER TABLEAU 10
Procedure MakeTable#
C0#
T0#1#
For 7,399,Desand17E1#
Lue 6,398,625,164#
Box 4,188,26,199#
Box 5,187,25,199#
Select 3,0,1#
Box 351,195,"SUIVEZ-MOI"
Box 347,186,625,198#
Box 348,187,625,197#
Text 436,195,"EFFACEZ"
Box 471,186,528,199#
Box 472,187,527,197#
Text 469,195,"OUI/NE"
Box 404,186,422,198#
Box 405,187,421,197#
Text 335,495,"CHANGE"
Box 331,186,385,198#
Text 332,187,384,197#
Box 472,186,531,199#
Box 46,127,129,198#
Sprite Row161,57,254#
Sprite Row111,21,254#
Sprite Row129,105,254#
Box 159,186,177,199#
Box 150,187,176,198#
Sprite Row131,155,199#
Release 30#
T0#0#
Box#
Menu X,Y,00
If X1632 And X#0#
Box#
Menu X,Y,00
Exit If X1632 Or X#0#
EndIf#
Return#
Procedure C0#
Chain#0#
Menu 17,00
Menu 18,00
Menu 19,00
Return#
Procedure Seq#
Chain#0#
Menu 17,00
Menu 16,10
Menu 19,00
Return#
```

```

Procedure Joy
  Close:=
  Menu 19,0
  Menu 18,0
  Menu 17,0
Return
Procedure Info
  Alert 0, 'Banner version 1.00 : created
  by JDDKES : Copyright J.1987. ',1,
  Merc1,3
  Return
  * 4 FARRROWER TABLEAU IN
Procedure Notebook
  Cls
  Title
  Put 7,181,Device+170
  Line 0,184,629,104
  Box 4,186,26,199
  Box 3,187,25,199
  Defect 2,1,0
  Text 551,193,'SPPS/PC+98%'
  Box 547,186,636,199
  Box 548,187,635,199
  Text 474,193,'EFFACE%'
  Box 471,186,538,199
  Box 472,187,537,199
  Text 409,193,'VALIDTE%'
  Box 404,186,452,199
  Box 405,187,451,199
  Text 335,193,'CHARGES%'
  Box 331,186,368,199
  Box 332,187,369,199
  Box 47,384,151,199
  Box 48,187,150,199
  Sprite Mask(10),37,194
  Sprite Mask(11),81,194
  Sprite Mask(12),195,194
  Box 149,184,177,199
  Box 150,187,176,199
  Sprite Mask(13),155,194
  Defance 30
  Turn=0
  GoM
  Mouse 3,Y,0
  If Y(183) And Y(184)
  GoM
  Mouse 3,Y,0
  Exit If Y(182) Or Y(183)
  Loop
EndIf
If Y(183)
  Gosub Option
EndIf
Exit If Turn=1
If X(0)=
  P1:=Int (1/16)
  P2:=Int (Y/8)
  If P1P2=P2Y2=0
    Rec Ndrd=

```

```

EndIf#
F1/F1C1,PyC1#T2#
Put F1C1A1,PyC1B1,Descent#T2#
If T2=0#
  Inc Mordca#
EndIf#
EndIf#
If C=0#
  Inc T2#
  If T2=0#
    T2=0#
  EndIf#
  Put T,109,Descent#T2#
  Pause 10#
EndIf#
Loop#
C1#
Name B1C1#
Return#
' - Option -#
Procedure Option#
  Defname 0#
  Repeat#
    Pause 1,T,0#
    If C=1#
      Inc B1C1#
      Gotoh Save#
    EndIf#
    If B1C1 And B1C2#
      Gotoh Efface#
    EndIf#
    If B1C4 And B1C2#
      Tr=1#
    EndIf#
    If B1C1 And B1C3#
      Gotoh Efface#
      #ifelselect "callio(n,sad),"",
      If GRC**#
        Open "i",B1,C#
        For T2=0 To 25#
          For T1=0 To 25#
            Input A1,T1T2,T1C2#
            Put T2B1,T1B2,Descent#
            T1,T1C2#
          Next T1#
        Next T2#
        Input M,Mordca#
        Mordca=0#
        Close B1#
      EndIf#
      T2=0#
    EndIf#
    If B1C7 And B1C7#
      Gotoh Placehas#
    EndIf#
  EndIf#
  Until V1C1#
  Refname 2#

```

[illegible]


```

1000  Proc DblV1000
1001  Sqrt:=1
1002  An(V):=2
1003  Line#
1004  An(V):=2
1005  EndIf#
1006  Line#
1007  An(V):=2
1008  EndIf#
1009  Line#
1010  An(V):=2
1011  EndIf#
1012  If DblV1000=5 And Y2(V)=Y2000
1013  Gosub Mar100
1014  EndIf#
1015  Return#
1016
1017  Sub DblV1000, Y2(V)=12, RndV1000
1018  Proc DblV1000
1019  Sqrt:=1
1020  An(V):=2
1021  Line#
1022  EndIf#
1023  Line#
1024  An(V):=2
1025  EndIf#
1026  If DblV1000=5 And Y2(V)=Y2000
1027  Gosub Mar100
1028  EndIf#

```

```

- Home has -#
Procedure Get#
  If F12000=Get And Y12001=V12001
    Send# Get#
  EndIf
  If 12001=
    Send# Get#
  EndIf
  If F12000=1, Y12001=0 And F12001=
    V12001=V12001+1
  Return
- Home Get# -#
Procedure Check#
  If F12000, Y12001=0 And F12001=
    Y12001=0
    If F12001=1 And 0 F12001=
      Y12001=0 F12001=V12001+1
      Put 12001=1, Y12001=, Send# F12001, Y12001, 1
    EndIf
  EndIf
  If F12001=1, Y12001=0 And F12001=
    V12001=V12001+1
  Return

```

```

Depth:
IF P2CDN271,Y2C(V)+S1-C1M          [az Y2C(V)M
    Put DNE(V)B16,Y2C(V)B3,Dessin+IFC0      Memb=1M
DZC(W),Y2C(V)+1,M                      EndM
    Put DZC(W)B16,Y2C(V)B3B,FonB(W),C      EndM

```

```

    Dnc WXYZ1111
    Movb1111
    And1111=00
Else1111
    dnc1111=00
End1111
Else1111
    And1111=00
End1111
    If 001111=00 And 001111=001111
        Gosub 001111
    End1111
    Return1111
    " - Efface home 0 -1111
    Procedure 001111
        Sprite Home001111,0,1111
        Sprite Home001111,0,1111
        Sprite Home001111,0,1111
    Return1111

```

```

IF IN$(I)=IN$ AND TV$(I)=TV$
  GOTO NextI
EndIf
NextI

```

```

- Name: test -M
Procedure AddM
  If HX(V)=XaZ And HX(V)=XaZ
    Goto NorthM
End:IM
If B1=IM
  Goto SouthM
  Sprite Hanz(12,0,199)
  Sprite Hanz(12,0,199)
  Sprite Hanz(12,0,199)
  Sprite Hanz(12,0,199)
  Return
' - efface boxes 2 -M
Procedure EffM
  Sprite Hanz(12,0,199)
  Sprite Hanz(12,0,199)
  Sprite Hanz(12,0,199)
  Sprite Hanz(12,0,199)

```

```

EndSub
If F1234567+3,Val(V)+1=0 And F1234567
V=1,Val(V)+1=0
Onyx
If F1234567,Val(V)+2 And F1234567
,Val(V)-1=0
Put B2345678,Val(V)+8,Bessn+07C
Onyx,Val(V)+1,0
Return
' - Mort trou -
Procedure Mort
Dec Val
Test S2,155,Val
Test S2,155,Val
For S4 To 1 Step -1
For S4 To 12

```

```

Sound 1,12,69,7,1
Next Egg
Next SW
Sound
Sound Effort
Sound Effort
Sound Effort
Sound Effort
If View
Alert 1, PERIOD 1 attention
x brown "1,2" Dsoll "7,9"
Sun
End
Put 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90,91,92,93,94,95,96,97,98,99,100,101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112,113,114,115,116,117,118,119,120,121,122,123,124,125,126,127,128,129,130,131,132,133,134,135,136,137,138,139,140,141,142,143,144,145,146,147,148,149,150,151,152,153,154,155,156,157,158,159,160,161,162,163,164,165,166,167,168,169,170,171,172,173,174,175,176,177,178,179,180,181,182,183,184,185,186,187,188,189,190,191,192,193,194,195,196,197,198,199,200,201,202,203,204,205,206,207,208,209,210,211,212,213,214,215,216,217,218,219,220,221,222,223,224,225,226,227,228,229,230,231,232,233,234,235,236,237,238,239,240,241,242,243,244,245,246,247,248,249,250,251,252,253,254,255,256,257,258,259,260,261,262,263,264,265,266,267,268,269,270,271,272,273,274,275,276,277,278,279,280,281,282,283,284,285,286,287,288,289,290,291,292,293,294,295,296,297,298,299,300,301,302,303,304,305,306,307,308,309,310,311,312,313,314,315,316,317,318,319,320,321,322,323,324,325,326,327,328,329,330,331,332,333,334,335,336,337,338,339,340,341,342,343,344,345,346,347,348,349,350,351,352,353,354,355,356,357,358,359,360,361,362,363,364,365,366,367,368,369,370,371,372,373,374,375,376,377,378,379,380,381,382,383,384,385,386,387,388,389,390,391,392,393,394,395,396,397,398,399,400,401,402,403,404,405,406,407,408,409,410,411,412,413,414,415,416,417,418,419,420,421,422,423,424,425,426,427,428,429,430,431,432,433,434,435,436,437,438,439,440,441,442,443,444,445,446,447,448,449,450,451,452,453,454,455,456,457,458,459,460,461,462,463,464,465,466,467,468,469,470,471,472,473,474,475,476,477,478,479,480,481,482,483,484,485,486,487,488,489,490,491,492,493,494,495,496,497,498,499,500,501,502,503,504,505,506,507,508,509,510,511,512,513,514,515,516,517,518,519,520,521,522,523,524,525,526,527,528,529,530,531,532,533,534,535,536,537,538,539,540,541,542,543,544,545,546,547,548,549,550,551,552,553,554,555,556,557,558,559,560,561,562,563,564,565,566,567,568,569,570,571,572,573,574,575,576,577,578,579,580,581,582,583,584,585,586,587,588,589,590,591,592,593,594,595,596,597,598,599,600,601,602,603,604,605,606,607,608,609,610,611,612,613,614,615,616,617,618,619,620,621,622,623,624,625,626,627,628,629,630,631,632,633,634,635,636,637,638,639,640,641,642,643,644,645,646,647,648,649,650,651,652,653,654,655,656,657,658,659,660,661,662,663,664,665,666,667,668,669,670,671,672,673,674,675,676,677,678,679,680,681,682,683,684,685,686,687,688,689,690,691,692,693,694,695,696,697,698,699,700,701,702,703,704,705,706,707,708,709,710,711,712,713,714,715,716,717,718,719,720,721,722,723,724,725,726,727,728,729,730,731,732,733,734,735,736,737,738,739,740,741,742,743,744,745,746,747,748,749,750,751,752,753,754,755,756,757,758,759,760,761,762,763,764,765,766,767,768,769,770,771,772,773,774,775,776,777,778,779,780,781,782,783,784,785,786,787,788,789,790,791,792,793,794,795,796,797,798,799,800,801,802,803,804,805,806,807,808,809,810,811,812,813,814,815,816,817,818,819,820,821,822,823,824,825,826,827,828,829,830,831,832,833,834,835,836,837,838,839,840,841,842,843,844,845,846,847,848,849,850,851,852,853,854,855,856,857,858,859,860,861,862,863,864,865,866,867,868,869,870,871,872,873,874,875,876,877,878,879,880,881,882,883,884,885,886,887,888,889,890,891,892,893,894,895,896,897,898,899,900,901,902,903,904,905,906,907,908,909,910,911,912,913,914,915,916,917,918,919,920,921,922,923,924,925,926,927,928,929,930,931,932,933,934,935,936,937,938,939,940,941,942,943,944,945,946,947,948,949,950,951,952,953,954,955,956,957,958,959,960,961,962,963,964,965,966,967,968,969,970,971,972,973,974,975,976,977,978,979,980,981,982,983,984,985,986,987,988,989,990,991,992,993,994,995,996,997,998,999,1000,1001,1002,1003,1004,1005,1006,1007,1008,1009,1010,1011,1012,1013,1014,1015,1016,1017,1018,1019,1020,1021,1022,1023,1024,1025,1026,1027,1028,1029,103
```

```

      For S46 To 1 Step -1
        For S46 To 120
          Goto 1175 Go To 1180

```

Next: 5g
Next: 5m
Sound:
Gosch: 5fap
Gosch: 5fbb
Gosch: 5fbb
Gosch: 5fbb
Gosch: 5fbb
Gosch: 5fbb

```

    Alert 1," PERDU : attention a
= collisione ",3," Missile ",7,yd
    Pan
    Endif
    Switch Charger1
Return

```

```

? = Test: Trou - 0
Procedure TestTrou
  ? = Trou
  For Sd = 0 To 10000
    . If Vch(Sd) = 0
      If Tst(Sd) = 1000(T)

```

```

        Vhch ISd)=1#
        Dec YhZ ISd)
    Endif#
Endif#
Next Sd#
For Fp=0 To 7#

```

```

If Etc(E2a)=0#
  For Sd=0 To Nbrho#
    If UNKIED=X1(E2a)/16 And W3(15)
    =Y1(E2a)/2#
      F3(X1(E2a)/16,Y1(E2a)/8)=0#
    EndIf#
  Next Sd#
  If T3=T3a(E2a)+800#

```

```

If Not(Sd1=0) And (Yd1=Yt) Then
    Gosub Horz#
End If#
For Sd1 To Ndrho#
    If Not(Sd1=0) And (Yd1=Yt) And Yd1=Sd1 Then
        Tht(Sd1)=Tn#
        Vht(Sd1)=Vn#
        Gosub Efspr#
    On Sd1 Gosub Efb0,Efh1,Efh2

```

```

      EndIf #
Next Sd#
Put H(Ea), Vt(Ea), Densin#(1)
F10t(Ea)/16, Vt(Ea)/80=1
Sho(Ea)=1
EndIf #
EndIf #
Next Ea#

```

```

Return#
* - Search -#
Procedure Gas#
IF F2(Xa2-1,Ya2)=1#
  IF F2(Xa2-1,Ya2)=4#
    Add Scr,500#
    Test 141,195,Scr#
    If Scr=10000 Or Scr=20000 Or Scr=

```

```

00000000      Inc Vix#
00000001      Test S43,17%Vix#
00000002      Gsub Clcr#
00000003      Endi#
00000004      Src S2#
00000005      FILL(S2-1,V21)+C#
00000006      Put 13c7-13416,V210,Gessid(1),0

```

```
End:IM
Put: ZnCl2, ZnCl2, Dessin(FSCl2, 90
), 20
Put: ZnCl2-10, ZnCl2, Pong(10, 70
) if (a=0) then add
Gosh: Fushal
End:IM
Napsin:IM
Dec: ZnCl2
Else:IM
Pong: 20
Gosh: 20
```

```

EndProc
Return #
' - Brooks - #
Procedure Brok
  IF F21000+1, Y000()=0
    IF F21000+1, Y000=0
      Add Scr, 5000
      Test 141, 195, Scr
      If Scr=10000 Or Scr=20000 Or Scr=
00000
        Inc Y000

```

```

      Out $C1, $C2, $C3
      Send Cmd
EndIf
In $C1
F1($C1, $C2) = 0
Put $C1, $C2, $C3, $C4, $C5, $C6, $C7
EndIf
Put $C1, $C2, $C3, $C4, $C5, $C6, $C7, $C8, $C9, $C10
Put $C1, $C2, $C3, $C4, $C5, $C6, $C7, $C8, $C9, $C10, $C11, $C12, $C13, $C14, $C15, $C16, $C17, $C18, $C19, $C20, $C21, $C22, $C23, $C24, $C25, $C26, $C27, $C28, $C29, $C30, $C31, $C32, $C33, $C34, $C35, $C36, $C37, $C38, $C39, $C40, $C41, $C42, $C43, $C44, $C45, $C46, $C47, $C48, $C49, $C50, $C51, $C52, $C53, $C54, $C55, $C56, $C57, $C58, $C59, $C60, $C61, $C62, $C63, $C64, $C65, $C66, $C67, $C68, $C69, $C70, $C71, $C72, $C73, $C74, $C75, $C76, $C77, $C78, $C79, $C80, $C81, $C82, $C83, $C84, $C85, $C86, $C87, $C88, $C89, $C90, $C91, $C92, $C93, $C94, $C95, $C96, $C97, $C98, $C99, $C100, $C101, $C102, $C103, $C104, $C105, $C106, $C107, $C108, $C109, $C110, $C111, $C112, $C113, $C114, $C115, $C116, $C117, $C118, $C119, $C120, $C121, $C122, $C123, $C124, $C125, $C126, $C127, $C128, $C129, $C130, $C131, $C132, $C133, $C134, $C135, $C136, $C137, $C138, $C139, $C140, $C141, $C142, $C143, $C144, $C145, $C146, $C147, $C148, $C149, $C150, $C151, $C152, $C153, $C154, $C155, $C156, $C157, $C158, $C159, $C160, $C161, $C162, $C163, $C164, $C165, $C166, $C167, $C168, $C169, $C170, $C171, $C172, $C173, $C174, $C175, $C176, $C177, $C178, $C179, $C180, $C181, $C182, $C183, $C184, $C185, $C186, $C187, $C188, $C189, $C190, $C191, $C192, $C193, $C194, $C195, $C196, $C197, $C198, $C199, $C200, $C201, $C202, $C203, $C204, $C205, $C206, $C207, $C208, $C209, $C210, $C211, $C212, $C213, $C214, $C215, $C216, $C217, $C218, $C219, $C220, $C221, $C222, $C223, $C224, $C225, $C226, $C227, $C228, $C229, $C230, $C231, $C232, $C233, $C234, $C235, $C236, $C237, $C238, $C239, $C240, $C241, $C242, $C243, $C244, $C245, $C246, $C247, $C248, $C249, $C250, $C251, $C252, $C253, $C254, $C255, $C256, $C257, $C258, $C259, $C260, $C261, $C262, $C263, $C264, $C265, $C266, $C267, $C268, $C269, $C270, $C271, $C272, $C273, $C274, $C275, $C276, $C277, $C278, $C279, $C280, $C281, $C282, $C283, $C284, $C285, $C286, $C287, $C288, $C289, $C290, $C291, $C292, $C293, $C294, $C295, $C296, $C297, $C298, $C299, $C300, $C301, $C302, $C303, $C304, $C305, $C306, $C307, $C308, $C309, $C310, $C311, $C312, $C313, $C314, $C315, $C316, $C317, $C318, $C319, $C320, $C321, $C322, $C323, $C324, $C325, $C326, $C327, $C328, $C329, $C330, $C331, $C332, $C333, $C334, $C335, $C336, $C337, $C338, $C339, $C340, $C341, $C342, $C343, $C344, $C345, $C346, $C347, $C348, $C349, $C350, $C351, $C352, $C353, $C354, $C355, $C356, $C357, $C358, $C359, $C360, $C361, $C362, $C363, $C364, $C365, $C366, $C367, $C368, $C369, $C370, $C371, $C372, $C373, $C374, $C375, $C376, $C377, $C378, $C379, $C380, $C381, $C382, $C383, $C384, $C385, $C386, $C387, $C388, $C389, $C390, $C391, $C392, $C393, $C394, $C395, $C396, $C397, $C398, $C399, $C400, $C401, $C402, $C403, $C404, $C405, $C406, $C407, $C408, $C409, $C410, $C411, $C412, $C413, $C414, $C415, $C416, $C417, $C418, $C419, $C420, $C421, $C422, $C423, $C424, $C425, $C426, $C427, $C428, $C429, $C430, $C431, $C432, $C433, $C434, $C435, $C436, $C437, $C438, $C439, $C440, $C441, $C442, $C443, $C444, $C445, $C446, $C447, $C448, $C449, $C450, $C451, $C452, $C453, $C454, $C455, $C456, $C457, $C458, $C459, $C460, $C461, $C462, $C463, $C464, $C465, $C466, $C467, $C468, $C469, $C470, $C471, $C472, $C473, $C474, $C475, $C476, $C477, $C478, $C479, $C480, $C481, $C482, $C483, $C484, $C485, $C486, $C487, $C488, $C489, $C490, $C491, $C492, $C493, $C494, $C495, $C496, $C497, $C498, $C499, $C500, $C501, $C502, $C503, $C504, $C505, $C506, $C507, $C508, $C509, $C510, $C511, $C512, $C513, $C514, $C515, $C516, $C517, $C518, $C519, $C520, $C521, $C522, $C523, $C524, $C525, $C526, $C527, $C528, $C529, $C530, $C531, $C532, $C533, $C534, $C535, $C536, $C537, $C538, $C539, $C540, $C541, $C542, $C543, $C544, $C545, $C546, $C547, $C548, $C549, $C550, $C551, $C552, $C553, $C554, $C555, $C556, $C557, $C558, $C559, $C560, $C561, $C562, $C563, $C564, $C565, $C566, $C567, $C568, $C569, $C570, $C571, $C572, $C573, $C574, $C575, $C576, $C577, $C578, $C579, $C580, $C581, $C582, $C583, $C584, $C585, $C586, $C587, $C588, $C589, $C590, $C591, $C592, $C593, $C594, $C595, $C596, $C597, $C598, $C599, $C600, $C601, $C602, $C603, $C604, $C605, $C606, $C607, $C608, $C609, $C610, $C611, $C612, $C613, $C614, $C615, $C616, $C617, $C618, $C619, $C620, $C621, $C622, $C623, $C624, $C625, $C626, $C627, $C628, $C629, $C630, $C631, $C632, $C633, $C634, $C635, $C636, $C637, $C638, $C639, $C640, $C641, $C642, $C643, $C644, $C645, $C646, $C647, $C648, $C649, $C650, $C651, $C652, $C653, $C654, $C655, $C656, $C657, $C658, $C659, $C660, $C661, $C662, $C663, $C664, $C665, $C666, $C667, $C668, $C669, $C670, $C671, $C672, $C673, $C674, $C675, $C676, $C677, $C678, $C679, $C680, $C681,
```

```

End:
Return
'- Has -'

Procedure Bas
If FXIIsX,YaI=1100#
If FXIIsX,YaI=1104#
Add Scr,500#
Text 141,195,Scr#
14 Row=6000 Or Scr>7000 Or Scr<

```

```
00000      Inc Var#  
          Get: SAC,SFG,Var#  
          StrSub CLoc#  
  
EndIf#  
Inc Ina#  
FCLoad,YaC+D=0#  
Put YaC+D,(YnZ+I)B,Bessel(00),0#  
EndIf#  
Sub: YnZ+I,YaC+B,Bessel(08),FCLoad,YaC
```

```
Put Kc1406,Yn1406@0,Par1(3),7M
If Bl=Kb1406M
  Gosub Funs1M
EndIfM
Inc Kc1406
ElseM
  Pause 3M
EndIfM
```

```

- - Start -#
Procedure Run#
  IF FX12a,Ya2=2 And FX12a,Ya2=11 Cn#
  IF FX12a,Ya2=11=0#
    Add Scr,300#
    IF Scr=1000 Or Scr=2000 Or Scr=3000#
      0000#
      Jcr Vcr#
      Test S02,17%,Vcr#
      Gosh Cloc#
End#

```

```

Proc DoW
  F1(X)7, Y(x1-1)4W
  Put X(x11), (Y(x1-1)4)3, Described(1)1W
End;
Put X(x11), Y(x1)3, Described(4)F1(X)7, Y(x1-1)4W
[4] DoW=H(x1)3W
GenSub F(x1)3W
End;
Dec Y(x1)
ElseW
  F(x1)3W
End;
Return
Chk=

```

```

IF F1(Xa,Ya) < 2 And F1(Xa,Ya) < 2
  IF F1(Xa,Ya) < 3 Or Or F1(Xa,Ya) < 3
  Or Or F1(Xa,Ya) < 3
  IF F1(Xa,Ya) < 4
    Add Scr,500
    Text 140,195,Scr
    If Scr=10000 Or Scr=20000 Or Scr=

```

```
Inc Vie#  
Test: SAT, T9%, G:#  
Scrub Clac#  
End: #  
Inc Dia#  
FRCYad, PaX+31=0#  
Pub: Ex2136, Yax+1348, Remm+118  
  
End: #
```

```

3111 Put In2816, In28, SuccessIF2(Cn1,
Put In2816, In28+8, Pos5(C1, 7)
If Str=Str2
  Break Final
EndIf
Inc In28
Ch=0
Else
  Pause 50

```

```

EndIf
Else
  Pause 50
EndIf
Return
' - Clac -#
Procedure Clac#
  Setcolor 0,0,0#
  Setcolor 1,7,0,0#
  Setcolor 2,7,7,0#
  Setcolor 3,6,1,3#
  Pause 70
  Setcolor 0,0,0#
  Setcolor 1,6,6,3#

```

```

Setcolor 1,7,0,0
Setcolor 1,7,7,0
Pause 70
Setcolor 0,0,0,0
Setcolor 1,7,7,0
Setcolor 2,4,4,0
Setcolor 3,7,7,0
Pause 70
Setcolor 0,0,0,0
Setcolor 1,7,0,0
Setcolor 2,7,7,0
Setcolor 3,4,4,0
Pause 70
Setcolor 0,0,0,0
Setcolor 1,0,0,0
Setcolor 2,7,0,0
Setcolor 3,7,7,0
Pause 70
Setcolor 0,0,0,0
Setcolor 1,7,7,0
Setcolor 2,4,4,0
Setcolor 3,7,0,0
Pause 70
Setcolor 0,0,0,0
Setcolor 1,0,0,0
Setcolor 2,0,0,0
Setcolor 3,7,7,0
Return
* - Trou gauche -
Procedure Drga
  IF FI(Ord-1,Yell)=0 Or FI(Ord-1,Yell)=10
  IF FI(Ord-1,Yell)=1
    Inc Xd1=0
    IF Xd1=0
      Yd1=0
    EndIf
    Trc(Xd1)=True
    Eta(Xd1)=0
    ZI(Xd1)=Zd1-1/2*Zd1
    YI(Xd1)=Yd1-1/2*Yd1
    Put Ord-1-His,Xd1+1/2,Zd1,Ord+10
  IF
    FI(Ord-1,Yell+1)=0
  EndIf
EndIf
Return
* - Trou droit -
Procedure Drgd
  IF FI(Ord+1,Yell)=0 Or FI(Ord+1,Yell)=10
  IF FI(Ord+1,Yell)=1
    Inc Xd2=0
    IF Xd2=0
      Yd2=0
    EndIf
    Trc(Xd2)=True
    Eta(Xd2)=0
    ZI(Xd2)=Zd2+1/2*Zd2
    YI(Xd2)=Yd2+1/2*Yd2
  IF
    FI(Ord+1,Yell+1)=0
  EndIf
EndIf
Return

```

```

10      Pk1=Hex2=11424, Pk2=71332, Decryption=1
11      F3[Hex2], Pk2[1]=0
12      EndIf
13      Return
14  EndSub
15  ' = Efficace sprite bank() = 0
16  Procedure Efficace
17      Sprite Bank(12), 0, 1000
18      Sprite Bank(12), 0, 1000
19      Sprite Bank(12), 0, 1000
20  Return
21  ' = Fun s'alle = 0
22  Procedure F'alle
23      Size=0
24      Inc Size
25      If Size=0
26          Alert 3, " FELICITATIONS !! ", 1, 1
27  EndIf
28  Run
29  EndIf
30  Goto Charge=0
31  Return
32  ' = Charge = 0
33  Procedure Charge=0
34      R(1)=0
35      R(2)=0
36      G(1)=0
37      G(2)=0
38      R(1)=0
39      R(2)=0
40      G(1)=0
41      G(2)=0
42      R(1)=0
43      R(2)=0
44      G(1)=0
45      G(2)=0
46  For D=1 To 10
47      For D=1 To 30
48          Dec R(1)=0
49          Dec V(1)=0
50          Dec R(2)=0
51          If R(2)=0
52              R(2)=0
53          EndIf
54          If V(2)=0
55              V(2)=0
56          EndIf
57          If R(2)=0
58              R(2)=0
59          EndIf
60          SetColor 0, R(2), V(2), S(2)=0
61          Pause 40
62      Next D
63  Next D=0
64  Open "s", 1, Sal=0:1=0
65  For T=0 To 200
66      For T=0 To 10
67          Inc 4, F(1)=T, T(1)=0
68      Next T=0
69  Next T=0

```

[illegible]

```

      Next SW
      Next SW
      And C#
      Sound#
      Setcolor 0,0,0,SW
      Setcolor 1,0,0,SW
      Setcolor 2,0,0,SW
      Setcolor 3,0,0,SW
      B(1)=SW
      B(2)=SW
      B(3)=SW
      V(1)=SW
      V(2)=SW
      V(3)=SW
      B(4)=SW
      B(2)=SW
      B(3)=SW
      For D=1 To SW
        For O=1 To 3
          Inc Ra(O)
          Inc Ga(O)
          Inc Ba(O)
          If Ra(O)>255 Then
            Ra(O)=255
          EndIf
          If Ga(O)>255 Then
            Ga(O)=255
          EndIf
          If Ba(O)>255 Then
            Ba(O)=255
          EndIf
          Setcolor 3,Ra(O),Ga(O),Ba(O)
        Next O
      Next SW
      Next SW
      Setcolor 0,0,0,SW
      Setcolor 1,0,0,SW
      Setcolor 2,0,0,SW
      Setcolor 3,0,0,SW
      Return#
' - Charger [ internal ] -#
Procedure ChargerSW
  B(1)=SW
  B(2)=SW
  B(3)=SW
  V(1)=SW
  V(2)=SW
  B(1)=SW
  B(2)=SW
  B(3)=SW
  For D=1 To SW
    For O=1 To 3
      Dec R(O)
      Dec G(O)
      Dec B(O)
    Next O
  Next SW

```

```

G01:=W
EndIf W
If V01<0W
V11:=0W
EndIf W
If B11<0W
B21:=W
EndIf W
Selector 0,B11,V11,B11W
Pause 4W
Next W
Next SW
For C=1 To 15W
For B=1 To 1W
For A=1 To 5W
For A=1 To 12 Step 1W
Sound 1,C,4,8,0.2W
Next A
For A=12 To 1 Step -1W
Sound 1,C,4,8,0.2W
Next A
For B=2 To 1 Step -1W
For A=1 To 12 Step 1W
Sound 2,C,4,8,0.2W
Next A
For A=12 To 1 Step -1W
Sound 2,C,4,8,0.2W
Next A
Next B
Next C
Next SW
Next W
Sound W
For T=0 To 30W
For R=0 To 20W
F01T,Br1=F01T,Br1W
Next R
Next T
InBr1G12W
YoInBr11W
For Bq=0 To 2W
In01Gq:=Br11GqW
Yh01Gq:=Yh11GqW
Next Bq
For A2=0 To 30W
Put A211,012W,Desired1F1A1,B111W
Next A2W
Next B1W
If YhBr1G1W
Sprite Br1F01,0YhBr1G1,Yh01G1W
EndIf W
If YhBr1G1W
Sprite Br1F11,YhBr1G1,Yh11G1W
EndIf W
If YhBr1G1W
Sprite Br1F2,YhBr1G1,Yh21G1W

```

```

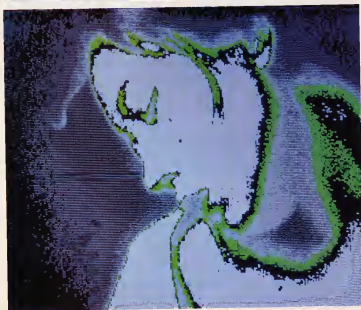
Write Mail(1),in2010,va10to0
For Mail2 To 4 Step -1M
  For Mail To 3M
    For Mail To 1M
      For Mail To 12 Step 3M
        Sound 3,C,0,0,0,3,M
      Next MM
    For Mail2 To 1 Step -3M
      Sound 3,C,0,0,0,0,M
    Next MM
  Next MM
  For Mail To 1 Step -1M
    For Mail To 12 Step 2M
      Sound 2,C,0,0,0,2,M
    Next MM
  For Mail2 To 1 Step -3M
    Sound 3,C,0,0,0,0,M
  Next MM
Next MM
Next MM
Next MM
SoundM
Setcolor 0,0,0,0,M
Setcolor 1,0,0,0,M
Setcolor 2,0,0,0,M
Setcolor 3,0,0,0,M
I(1)=3M
G(1)=3M
B(1)=3M
V(1)=3M
R(1)=3M
G(2)=3M
B(2)=3M
R(2)=3M
For Mail1 To MM
  For Mail To 3M
    Dec Va(1)M
    Inc Va(1)M
    Inc Ba(1)M
    If Ba(1)0Ba(1)M
      Ba(1)+B(1)M
    EndIf
    If Va(1)0Va(1)M
      Va(1)+V(1)M
    EndIf
    If Ba(1)0Ba(1)M
      Ba(1)+B(1)M
    EndIf
    Setcolor B,Va(1),Va(1),B(1)M
  Pause 3M
Next MM
Next Mail
Setcolor 0,0,0,0,M
Setcolor 1,0,0,0,M
Setcolor 2,0,0,0,M
Setcolor 3,0,0,0,M

```




vis à crées YLE, la petite société qui a choisi le sentier de l'animation vidéo par ordinateur (la ST) et les ordinateurs graphiques. Ses premières armes la font créer une bouteille ou un projet de pub pour une eau de source ou encore des œuvres de pure fiction, comme les « Suppos de l'espace » ou les « Couvertures de probelles ».

Pour réaliser cela il acquiert non sans mal un ST 1040 avec un deuxième lecteur de disquettes et un moniteur Thomson couleurs. Il recherche toujours des facilités pour se procurer un disque dur qui l'aidait énormément dans la gros de son travail : la réalisation de petits films vidéo. Le film qu'il a présenté à la « Fête de la Création » à Paris comportait 1500 images, tou-



LE ST SE FAIT DU CINEMA



Un mas comme on en voit dans l'arrière-pays de Saint-Tropez avec une jolie piscine et, entre les collines, un coin de mer. Le tout, très réalisme représenté, sert de toile de fond à l'animation d'une loupe qui déforme le paysage comme une anamorphose au gré de ses errements. Une petite scène déjà spectaculaire qui met en valeur le travail d'Yves Koskas.

tes conçues avec le ST. Elles ne tiennent QUE dans 48 disquettes (parfois armées arrivés le disque dur et le Mega qui avaient d'un coup 100 images au lieu de 22). Pour l'aider dans ses créations CAD-30, DEGAS ELITE pour confectionner les décors et Aegis Animator pour certaines animations, plus des softs sur mesure et très ergonomiques dont il nous a fait la démonstration lors de son passage à Paris chez Informis.

« Comme aucun n'est parfait, je suis obligé de cumuler les effets les plus représentatifs de chaque logiciel ».



decane. L'un en guise d'invective adressée aux concepteurs de logiciels graphiques pour qu'ils ne s'endorment pas. Lors de sa brillante démonstration nous

avons découvert les effets réalisés avec son logiciel maison. Décomposition du mouvement, variable, incrustation, génération d'une sphère de rayon voulu en lui attribuant un effet de loupe d'intensité variable.

Le résultat est bon (voir photos) et on devine le travail de fourmis pour mon-



tor image par image un petit film vidéo digne d'intérêt, avec la grande sensation de la réussite sans débâcle de moyens d'un personnage qui ne sort pas de l'IDHEC. A 27 ans, avec un bac A - latin-grec - en poche et quelques cours de dessin, Yves Koskas a été successivement comédien, cascadeur et chauffeur-vendeur, des universités en somme « bien cibées » sur ses activités actuelles.



Pour l'avenir, la tornade micro-informatique est en train de l'engloutir complètement. Il illustre les écrans de jeux comme Karma (un jeu de rôle et d'aventure) édité chez Loriciel.

YLE - Domaine de Barnas - 83670 For-Amphoux - Tél. 04 80 74 20 et à Paris : SARL Auvver, 8, rue d'Osse - 75018 - Tél. (1) 42 63 26 00.

Bienvenue au courrier des lecteurs ! Au travers de cette modeste rubrique, nous — ici à la rédaction — essaierons de répondre à toutes les questions (liées au ST quand même) que vous pouvez vous poser. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'Atari ST, et bien plus, demandez-le. Il vous sera répondu dans la mesure du possible. De même, les meilleures lettres seront publiées. N'oubliez pas d'expliquer le plus précisément possible vos problèmes dans les lettres. Vous connaissez peut-être aussi des informations ou « tuyaux » peu divulgués, faites-en profiter les autres, envoyez-les par courrier à : 1ST Courrier des lecteurs, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.

En réponse à l'abondant courrier reçu, voici quelques réponses aux questions qui vous tourmentent l'esprit.

« Le montage « De la couleur en noir & blanc », m'a fort intéressé mais j'aurais aimé recevoir le schéma du montage de cette extension. De plus, j'aurais aimé savoir sur quel type de moniteur cette extension marche (est-il possible de la brancher sur un écran haute résolution, et particulièrement sur le moniteur Atari, sinon quelques marques ?) »
A. Martinou, Soullins

Effectivement, et vous êtes nombreux l'avoir remarqué, il manquait le schéma de la résiliation. « De la couleur en noir & blanc », vous donc dans ce numéro réparez cette lamentable erreur. Les responsables seront fouettés jusqu'à sang ! On ne peut malheureusement plus utiliser le moniteur monochrome Atari pour le montage « De la couleur en noir & blanc » car il est à entrée logique. En revanche tout moniteur noir et blanc à entrée vidéo se comporte du commerce (même les moins chers) lui permettant l'entrée. De plus les moniteurs classiques de ce type posent sans aucun problème les 640x200 du mode moyenne résolution.

« Puis-je se procurer, (ou comment réaliser) un connecteur femelle pour crosse vidéo Atari ? »

A ma connaissance, le connecteur vidéo 13 broches Atari mâle ou femelle est impossible à obtenir dans le commerce. Donc reste la solution bricolage. Il n'est pas si difficile de fabriquer un connecteur femelle 13 broches. Les principes exposés dans cette revue mais en utilisant ce occupé-ci le câblage pour les branchement, c'est-à-dire en reliant cette fois les piquets au point tout de ceux à piquets.

« Pour l'extension mémoire est-on obligatoirement obligé de prendre des 41256 ? Est-il possible effectivement de trouver des mémoires 512 Kbits. Que deviennent alors les adresses mémoire de l'écran ? Dans le cas d'une version disposant de 1,5 Mo, la mémoire supplémentaire peut-elle être utilisée pour la programmation ou seulement en Ramdisque ? »
A. Lemaire, Leers

Il faut absolument utiliser des mémoires 256 Kbits pour l'extension du 5205TF car le prix de celles-ci ayant baissé (autour de 35 F l'unité) le rapport mémoire-prix est l'un des meilleurs. De plus, la compatibilité mémoire avec le 1040ST n'est pas à négliger. Enfin, bien que le « hardware » permette le montage de 64 Kbits ou l'utilisation de puce 1 Mégabit, des problèmes se posent quand même avec 16 x 4164 ou n'obtient jamais que 128 Ko de plus (c'est peu). Avec les 1 mégabit (41256), on monte théoriquement à 4 mégas mais il faut créer une carte intermédiaire et remettre les adresses nécessaires car ces mémoires ont plus de piquets et ne rentrent donc pas directement dans le circuit. Vous pouvez utiliser toutes sortes de mémoires pour étendre votre ST mais si l'on s'éloigne de celles préconisées par Atari, le risque d'une carte gigogne (l'Atari devient obligatoirement l'empilement mémoire de l'écran) est géré automatiquement par le soft résident, l'utilisateur n'a pas à s'en soucier. Il existe 2 adresses de base classiques : 0 078000 sur le 5205T et 0 DF8000 sur les machines 1 Mégabit. La mémoire supplémentaire (jusqu'à 4 Mégas) est disponible pour

absolument tous les besoins classiques, l'espace mémoire du 68000 couvrant 16 Mo sans aucune pagination, et seuls 4 Mo étant décodés dans le ST. Toutefois, une précaution pour le passage à 1 Mégabit sur 5205TF. Il est possible que vous rencontriez des problèmes pour déboucher les trous de masse des mémoires (la surface plus grande de ces piquets saupent facilement le chaleur). Vous pouvez utiliser pour cette besogne un fer à souder type électrique de 100 watts en plus de la pompe (prudence quand même, c'est fragile !). La trasse à descendre peut aussi vous aider à surmonter ce cap difficile.

« Pouvez-vous m'expliquer comment commuter les modes basse, moyenne et haute résolution en GFA Basic ? »
B. Cosu, Strasbourg

Merci de vos compliments, cher lecteur. Quant à votre problème, nous allons essayer de le résoudre. La commutation entre les modes graphi-

ques n'est pratiquement qu'avec les 2 résolutions couleur. Si l'on veut passer de la couleur au monochrome ou l'inverse par soft, un reset général provoque la réinitialisation de tout le système. Il n'est, maintenant, maintenant faire ? Vu que le Basic GFA ne dispose pas d'instruction spécifique, il faut utiliser l'appel 5 du Bios étendu : setscreen. Il se présente sous la forme : Xbios (5, adresse écran logique, adresse physique, résolution). Les paramètres adresse écran logique et physique seront mis à -1, ce qui veut dire « pas touché » pour le système. La résolution prendra les valeurs : 0 pour la basse, 1 pour la moyenne, et 2 pour le mode haute résolution. En GFA, on aura quelque chose du type :
Vord Xbios 5, -1, -1, -1, -1, W, -nall
Les « L » et « W » sont uniquement là pour préciser que ce sont des mots longs (32 bits) ou mots word = 16 bits qui sont passés.

Attention, le changement de mode crée des problèmes avec le centrage des boîtes d'entrée et autres gadgets GEM. En revanche, vous pouvez changer sans aucun problème des images écran.

« Voici quelques-unes de mes découvertes sur des logiciels de jeu ST. Pour Space Pilot il suffit d'appuyer sur « + » ou parve numérique pour changer de niveau international Karate pour avoir le jeu, presser simultanément « x » et « 1 » Pour la vitesse normale « x » et « 4 » (chiffres du pavé numérique). Karate Kid II : pour changer de tableau presser la touche « P ». Barbarian : ne pas prendre l'arc à l'homme en armure, c'est quasi impossible, on trouve une 2ème arme sans problème un peu plus loin. S. Lottard, Auxerre

Merci de nous envoyer toutes vos astuces, pour programmer efficacement, mieux utiliser GEM, ou améliorer le matériel.

Gabriel Lopez

EDITEURS, AUTEURS

STARTER VOUS PROPOSE UNE SOLUTION DE HAUT NIVEAU POUR PROTEGER VOS LOGICIELS SUR ATARI !

STARTER VOUS OFFRE SON SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE POUR ETUDIER AVEC VOUS, LES SOLUTIONS AUX PROBLEMES QUE POSENT AUJOURD'HUI, LE PIRATAGE DE VOS LOGICIELS.

STARTER

LA FORMULE 1 DE LA DUPLICATION

109, BUREAU DE LA COLLINE DE SAINT CLOUD
92210 SAINT CLOUD
46 02 40 00



le mort de votre amie. Le but de ce jeu est, bien sûr, d'éclaircir le mystère de Mortoville.

Les manipulations sont relativement simples. Elles se font toutes à l'aide de la souris et des touches de fonction. Grâce à l'utilisation des menus déroulants, l'emploi de ce jeu est agréable et d'une facilité déconcertante. Vous n'aurez qu'un minuteur noir et blanc ? Domage ! Car les graphismes sont splendides et les compositions de couleurs sont harmonieuses. Lorsque

Cas, trois auteurs-éditeurs nous promettent d'autres produits pour très bientôt (voir encadré ci-contre).

Éditeurs : B et J.L. Langlois et Kyllkor Creation.
Prix : 245 F.



GAUNTLET

Enfin, il est là. Digi plusieurs mois que l'attendais avec impatience. Gauntlet ST est arrivé ! Les manuels du jeu qui fréquentent les salles d'arcade le connaissent certainement bien. C'est une conversion

du succès d'arcade du même nom où l'on joue à 4 personnes simultanément. Hélas ! Cette version de plus réussie des adaptations micro jusqu'ici ne supporte que deux joueurs simultanés, le contrôle s'effectuant uniquement au joystick. Chaque joueur a la responsabilité d'un personnage, qui se soit Merlin le Magicien, Thor le Guerrier, Thyr le Vainqueur, ou Questor l'Elfe. Nos aventuriers, dotés de motivations du type « la richesse ou la mort », se sont malencontreusement introduits dans un donjon bourré de trésors ainsi que de fias de vilains monstres. Ils sont condamnés à survivre à l'aide de tout ce qu'ils pourront trouver sur place dans l'espoir de trouver la sortie. Mais là, grosse surprise, cette sortie donne sur un niveau plus complexe encore. Le processus se répète ainsi, jusqu'à ce que le mort transforme notre superbe corps en l'un d'ossements blanchâtres. Ce jeu est du type arcade-aventure. Il se présente comme une vue de dessus d'une partie du donjon avec ses monstres, pièges, objets et trésors divers. Cette vue n'est en fait qu'une fenêtre sur l'ensemble de l'étage, dans laquelle évoluent les personnages indépendamment l'un de l'autre (coopération recommandée). Chaque type de personnage a ses caractéristiques propres : le guerrier est très fort en combat mais nul en magie (surprenant non il), le



magicien étant exactement dans le cas contraire. Chaque personnage possède un nombre de « points de vie » diminuant à chaque fois qu'il est attaqué victorieusement par un monstre. Pour récupérer de la force vitale, il faut manger ou boire les provisions (apparaissent avec parcimonie dans le château). L'utilisation de la magie n'est possible (par les touches de fonction) que si vous disposez de fioles trouvées au hasard de vos errances. Cette magie détruit un plus ou moins grand nombre d'ennemis selon vos dons pour la sorcellerie. Certaines fioles spécialisées créent même les performances des personnages (vitesse, résistance, force).

Les monstres sont de plusieurs types, depuis le fantôme qui blesse par contact au plus puissant, le mort, uniquement sensible à la magie en possédant les démons cracheurs de feu. Mais tuer les monstres ne suffit pas car ils se reproduisent non pas naturellement comme vous pourriez le croire, mais à l'aide du générateur de monstres. Ces générateurs sont symbolisés par un tas d'ossements pour les fantômes et par des petits cadavres pour les autres. Heureusement, il est possible de détruire ces mécanismes d'un nouveau genre, quelques haches ou flèches bien placées...

La qualité du graphisme est excellente, l'animation des personnages et des monstres est superbe. Il faut voir le guerrier marcher en roulant des épaules, difficile de faire la différence avec la machine d'arcade sur ce point. Il en va de même pour le son dont les bruits sont digitalisés. Le scrolling vertical est très bon, mais l'horizontal est un peu saccadé. Le contrôle des personnages au joystick est correct, dommage que l'usage du clavier ou de la souris n'ait pas été prévu. En revanche, on a droit à une fonction pause grâce à la barre d'espace.

On logeait promettre de longues heures de fièvre ludique, et le redécouverte des redoutables crampes de poignet. Mais peu importe, car, ce jeu prend sa véritable dimension lors d'une utilisation à deux joueurs. Si vous avez prévu des vicieuses études, ne l'achevez surtout pas, vous pourriez le regretter ! Nécessite un minuteur couleur, fonctionne en basse résolution.

Éditeur : US Gold



TORPILLES SOUS L'ATLANTIQUE SUB BATTLE

Les simulations sont devenues les plus intéressantes des logiciels de jeux. Il en existe de nombreuses formes, la plus connue étant celle des simulateurs de vol. Pour changer voici donc une simulation de guerre sous-marine.

Sub Battle est fourni sur une disquette 360 Ko avec un manuel en anglais. Il ne fonctionne qu'en mode résolution couleur. La saisie des commandes s'effectue en grande partie au clavier. La souris est utilisable pour accéder à la barre de menus, aux cadrons représentatifs (vitesse, profondeur, direction) ainsi qu'à certaines options d'usage courant. Après le chargement de la page de présentation très réussie, on est propulsé dans le poste de pilotage d'un sous-marin de la dernière guerre mondiale. À gauche de l'écran est disposée une rangée verticale de cadrans indicateurs. Dans la partie basse se trouvent les



commandes principales sous forme de touches à cliquer (plongée, surface, torpilles). Enfin, une fenêtre messages équipe et une vue en perspective de l'extérieur complètent le tableau de bord. La vue extérieure prend 3 formes différentes au choix : une vue périscope, une autre au travers de jumelles, et la dernière à partir du kiosque du sous-marin. Deux zones d'opérations sont proposées : guerre de l'Atlantique mettant

aux prises U-Bootes allemands et flotte Allée, ou bataille du Pacifique avec, dans ce cas, confrontation américano-japonaise au menu. On dispose d'un choix de 6 modèles de sous-marins différents, depuis le classique type VII allemand au fameux « GATO » américain. Plusieurs niveaux de difficulté sont possibles, depuis le mission d'entraînement consistant à reprendre un convoi, torpiller un maximum de navires et tenter de se faire jusqu'au commandement et de la guerre. On est alors supposé penser pendant la durée du conflit, avec de multiples missions à la cré- d'abord quement à terre, récupération de pilotes abattus, harcèlement des convois... Une fois les choix initiaux effectués, un message du GQ aux forces sous-marines fournit les données de votre objectif (longitude, latitude) ainsi que celles de votre point d'attaque, de manière à se rallier après le combat. Ce n'est qu'une fois de retour au port que l'efficacité de la mission sera jugée par vos supérieurs.



Votre sous-marin dispose, selon son type, d'un armement multiple comprenant canon, mitrailleuses antiaériennes, mines magnétiques et, bien évidemment, torpilles. Le matériel de navigation fournit entre autres : radar, sonar, horloge de bord, carte des côtes (plusieurs grossissements) ainsi qu'une vue latérale permettant de voir les grenades sous-marines vous pèter sous les narines (he ! c'est comique !). Et maintenant, notre minute de haine mensuelle : la sonarisation du jeu est plutôt du genre spartiate, alors que le bruit d'un moteur Diesel aurait ajouté tellement de réalisme ! Quant au bruit de la mer, pas la peine d'y penser. L'utilisation de la moyenne résolution rend les cadavres difficilement lisibles (surtout sur un téléviseur pétrifié). Enfin, attendez-vous à un choc lors du lancement des torpilles, le sous-marin

expulse des espèces de clous blancs dotées de trajectoires pour la moins bizarres.

Verdict, ces points désagréables ayant été mentionnés, les bonnes nouvelles : on dispose d'une option sauvegarde sur disque de la partie en cours, et il existe une touche pause. Une autre facilité appréciable des sous-marins débutants est l'autopilotage qui conduit droit sur le champ de bataille. Il y a même d'ailleurs un nombre d'options et la grande richesse des commandes ne rendent pas la mise en œuvre facile. Mais les gains potentiels seront récompensés. Les amateurs de stratégie et de « War-games » devraient y trouver leur compte : une fois toutes les données satisfaisantes du graphique et du son.

Éditeur : Epyx, vu chez RUN Informatique
Prix : 240 F TTC

AIRBALL

Que se passe-t-il chez Microdeal ? C'est parce que vous, deux après superbos en deux mois, après Gold-



ner voici Airball, le premier jeu pneumatique. « Maintenant, tu es vraiment dans le coze » dit le mauvais magicien : je vais te transformer en ballon et t'enfermer dans un manoir de plus de 150 pièces ! » « Si ce n'est pas assez, je t'ajoute cette petite fute d'air » « Installe du tubage à aller te remplir en air en sautant sur des pompes (il se r) ». « Mais attention, trop de pression et per ! » en s'éclate. « N'hésite pas à collecter les pièces dispersées dans le manoir, ils te seront utiles pour franchir les obstacles sur ton chemin ». « Au fin fond du labyrinthe se trouve le lina de sort, qui te permettra de reprendre l'apparence humaine » dit-il en ricanant. « C'est trop facile ! » réplique-j'y ironiquement. « Et si maintenant je remplis les pièces de piques, de hérissons de plusieurs types différents et que de plus je truffe le sol de petites trusques, tu n'as aucune chance de succès. Ha ! Ha ! Ha ! » Après ces paroles haïes, le



magicien s'envole dans un brouillard sentant le patchouli et je me retrouve, moi pauvre aventurier amateur, les mains collées au clavier de mon ST. Deux superbes places stratégiquement de chaque côté de l'écran m'offrent de leur air torse tout en ondulant en cadence. Entre les deux reptiles, une représentation en perspective d'une des salles du château avec force statues, bustes et colonnades diverses. Au milieu de la pièce, un ballon volé récemment gambinant sur une espèce de théâtre à hélice s'appuie sur le bouton de la manette de jeu, trop tard ! Le ballon vient d'explater et propulse son enveloppe en zigzag dans toute la pièce. Enfin, dans le bas de l'écran, j'ajoute un coup d'oeil terrifié, une saute à air, l'affichage du score ainsi que le nombre de vies restantes. Pendant ces événements mais créées se régèlent d'une musique gaie et entraînante. Bon ! Il s'agit de bouger, voyons voir du côté de la porte sud-est. Occupons les obstacles : facile. Tard ! On peut aussi rebondir en tombant des marches. Essayons plutôt vers le sud-ouest cette fois-ci, engage ! Les deux peurs et hérissons peulent et maintenant plus de lumière, où est donc passé le flash ? Voilà, je pense, une idée de l'ambiance déprimante sur le pied principal des essais logiciels de cap First Age, je suis maintenant obligé de rendre l'antenne, à vous Laser Pousse !

En bien, chers lecteurs, bonsoir ! Nous dirons qu'au niveau des options de contrôle c'est le grand jeu : clavier, souris ou joystick. Il vaut mieux qu'il soit précis ! Je me concentre la main pour mieux rebondir : une touche pause est prévue pour mieux faire passer les frustrations diverses, ainsi que l'abandon pour sau- à entre vous qui se débâtissent en cours de partie.

Que dire d'autre sur le sujet d'aujourd'hui Ha ou ! Je sais. Encore bravo au créateur : monsieur Edward Sipo, ce jeu est excellent sur pratiquement tous les points : graphismes superbes, animation sans faille, musique bien organisée du jeu, contrôle de la belle souplesse. Enfin, le plus important : plaisir de ses gars pour une majorité des utilisateurs (à leurs nerfs ne craquent pas avant). Nécessite un moniteur couleur, l'ordinateur en basse résolution.

Éditeur : Microdeal vu chez RUN Informatique

Prix : 240 F TTC

MARCHE A L'OMBRE

Le héros de cette sombre histoire est dans une sacrée galère. On vient de lui chouer sa mort, il a même dit au revoir à sa mère. Mais rassurez-vous : le coureur est judicieusement remplacé par une multitude de numéros grecs qui rendent bien l'atmosphère maudite des banlieues. Le logiciel est

même à chaque nouveau beston de se faire chouer les pièces qu'il vient de retrouver, ainsi que son fric. Il doit aussi penser à acheter deux billets pour le concert de Renaud, à moins qu'il ne puisse les taper à un adversaire malheureux. Si il manque d'énergie, il pourra toujours se reconstituer en buvant un demi au boquet du coin. Rendez-vous devant votre écran si vous voulez connaître l'issue de ce western mode in bonheur.

La musique d'accompagnement est bien entendue la chanson du même nom. L'image générale du programme est une photographie dégrisée de Renaud, en noir et blanc : les deux seuls couleurs utilisées pour les graphismes de ce jeu. Mais rassurez-vous, le coureur est judicieusement remplacé par une multitude de numéros grecs qui rendent bien l'atmosphère maudite des banlieues. Le logiciel est



ont désoce sa mort, et la reconstituer morceau par morceau, et ceci avant 19 h 30. Sinon sa gonzesse va se tuer au concert avec Dédé. Comme dans la chanson de Renaud, il va se trouver conforme à toute une liste : punk, hippies, rockers, hells, grosses bites. Pour chaque rencontre : trois choix s'offrent à lui : poser des questions, lui ou se battre. Il lui faudra méthodiquement soulever pousset par la dernière solution et il ne sera pas toujours de sa vie devant ses adversaires, il risque

venu dans un emballage aspect pochette de 45 sous intitulée Intélexe sur la couverture ? et vous aurez même droit au t-shirt de Renaud. Marche à l'ombre est un logiciel très sympa, original et rigolo qui ravira les fans de Renaud et les autres. Pour Marche à l'ombre est un jeu d'aventure/cadeau qui fonctionne sur moniteur couleur à l'aide de la souris ou du joystick.

Éditeur : Infogrames

Prix : 200 F

TONIC TILE

Déjà, il suffit qu'un logiciel ait du succès pour qu'apparaissent tout un tas de sorts du même tonneau. Tonic Tile n'échappe pas à la règle, ce n'est qu'une ressemblance, certes, il est vrai, du fameux Arkanoïd qui, lui-même, n'est qu'un Breakout amical.



Pour tous ceux qui ont passé les sept dernières années au fond de leur bunker dans l'attente du conflit nucléaire, l'opéraïque, le but de ce type de jeu est, à l'instar d'une ressemblance d'une balle rebondissant judicieusement, de démolir un mur de briques. Mais là où ce jeu se complique c'est que les briques ne sont pas toutes identiques, certaines nécessitent 2 ou 3 coups pour casser, d'autres refusent net de casser. Ajoutez à cela des boîtes à pièges se promenant partout à l'écran et devant évidemment la balle du mauvais côté au bon moment. Sauvez-vous de petits continents colorés roulant de haut en bas à l'écran et modifiez la raquette lorsqu'il le faut. Tant d'éléments à la raquette, le rendant complexe et le permettant de varier à l'infini la difficulté de passer les 33 tableaux du jeu, mais je vous entends d'ici grogner, ou sont les innovations par rapport à Arkanoïd ? Hé bien vous avez raison, fondamentalement il n'y en a pas. Certains effets ont été ajoutés, les boîtes à pièges deviennent transparentes, mais le principe reste le même. Ce jeu se distingue quand même par de bons graphismes, une

partie sonore digitalisée excellente ainsi que la possibilité de démolir à l'importance le jeu des 16 premiers tableaux. Une bonne idée des programmes à des de fournir un utilisateur permettant de créer ses propres tableaux sur la seconde dispute du jeu. Un mauvais point par contre pour la gestion de la raquette, bien que celle-ci dépende de la souris. Si vous la déplacez au ralenti c'est supportable, mais dès qu'il s'agit d'effectuer des gestes violents, le mouvement est saccadé et, ce qui est pire, ne permet pas un positionnement précis de la raquette. L'animation de la balle souffre un peu également de ce défaut.

Domage que les programmeurs aient passé plus de temps sur l'aspect graphique et sonore du jeu que sur l'animation de la raquette qui est quand même primordiale. Car si l'on est mis en appétit par une présentation du jeu superbe pendant le temps d'attente du logiciel, on est ensuite déçu par la réalisation. Dans l'ensemble le logiciel est assez agréable mais les fans de jeux d'arcade risquent fort de lui préférer l'original.

Nécessite un moniteur couleur, fonctionne en basse résolution.

Editeur : D3M Software

Prix : 250 F.

ROAD RUNNER

Retrouvez vos héros de dessin animé l'étrange volatile Road Runner (contrairement à son célèbre bip-bip et son éternel ennemi le coyote toujours activement lancé à ses trousses).

Vous êtes Road Runner et vous devez échapper au coyote et à de nombreux obstacles placés sur votre chemin au cours des différents niveaux de cette aventure tout en marquant le maximum de points. Pour marquer ces points, vous devez manger les graines que vous trouverez sur votre chemin. Cha-

que les graines a une valeur différente. Tout au long de la partie vous voyez affichée l'évolution de votre score, le rythme de consommation des graines, et le nombre de vies qu'il vous reste. Vous disposez de cinq vies par partie. Si vous manquez cinq tas de graines, vous vous évanouissez et vous perdez une vie. Il existe d'autres façons de perdre une vie : se faire attraper par le coyote, sauter sur une mine, se faire renverser par un camion, tomber dans une crevasse. Si vous perdez une vie, vous recommencez votre période approximativement au point où l'ennemi était. Mais heureusement tous ces accidents peuvent être évités au coyote, et dans ce cas vous gagnez des bonus.

Vous pouvez aussi bénéficier de bonus si vous buvez toute la limonade que vous trouvez et aussi en bluffant le coyote. Mais faites attention au coyote, car il a plusieurs armes à sa disposition, dynamite, missiles, ressort. Vous pouvez ruser en vous servant de peinture qui rend invisible, mais prudence car le coyote le peut aussi !

En cas de nouvelle partie, si vous ne voulez pas revivre toutes les étapes de l'aventure, vous pouvez prendre un raccourci et vous reprendrez alors votre chemin où vous l'aviez quitté en fin de partie précédente. Road Runner possède une bonne qualité graphique, une animation fluide et se distingue surtout par la durée beaucoup du rythme. On peut y jouer seul ou à plusieurs. À acquiescer pour tous les fans du dessin animé (petits ou grands), ainsi qu'à tous les amateurs de jeux de détente vraiment réussis.



Road Runner est un jeu d'arcade en couleur, composé de deux déplacements. Il fonctionne au joystick uniquement.

Editeur : US Gold

BOB WINNER

Bien connu des possesseurs de machines Amstrad, il est enfin disponible sur nos ST. Nous avons testé une première fois ce jeu de logique qui, d'embelle, nous a séduit.

Des alléchages du jeu, nous sommes transportés dans l'atmosphère des années 30, créée par des images rétro, comme ces cartes postales anciennes,



un peu jaunes que nous trouvons chez les bouquins des bars de Saint-Germain. Tout cela nous a séduit, mais nous ne pouvons rien à la fois. Nous sommes surpris agréablement par la vérité des décors produits à l'aide d'images digitales, ce qui représente actuellement une grande innovation. Bob Winner, un jeu d'aventures, va évoluer dans une suite d'énigmes qui ont pour thème l'histoire du monde de la Tour Eiffel aux États-Unis en passant par Londres. Durant ses voyages Bob Winner subit de nombreuses épreuves : obstacles, mouvements, géométries, volcans en éruption, qu'il doit à tout prix éviter sans compter les gens qu'il rencontre et qui ne sont que des ennemis des malheurs intenses. Il est une fois pour parcourir le monde en solitaire, il est nécessaire d'être débrouillard et de connaître des rudiments du self-défense.

Tout à tour, Bob Winner est aux prises avec un pratiquant du box français, de boxe anglaise, et d'un tueur. Grâce au joystick, Bob Winner dispose de nombreuses possibilités d'explorer et de

défense, mais la mort de toutes les actions possibles nécessite beaucoup d'entraînement. Après une ou deux heures de pratique, notre héros acquiert plus de souplesse et d'adresse. Bien entendu le thème musical est approprié à l'époque : style vieux Jazz un peu lent et saccadé. Découvrons au début, par les diverses combinaisons du joystick, ce jeu après un moment

d'effusion vous passionnera. Les images digitales sont superbement animées en très basse résolution. Au vu de ce qui nous a séduit, de la version définitive. Bob Winner est un jeu d'arcade en couleurs fonctionnant uniquement au joystick.

Editeur : Lonsdale

Prix : 220 F. TTC



Jean-Luc et Blaise Langlois, vingt-neuf et trente ans, après avoir expérimenté pendant plusieurs années l'enseignement du gestion sur gros systèmes, décident d'explorer l'univers des logiciels de jeu. Le développement des programmes sur QL est si fort notamment convaincant grâce à Windows. Après dix-huit mois d'expériences multiples, ils ont décidé de créer une série de jeux d'arcade traditionnels du bord de l'écran sur ordinateur. Ils ont décidé de créer une série de jeux d'arcade traditionnels du bord de l'écran sur ordinateur. Ils ont décidé de créer une série de jeux d'arcade traditionnels du bord de l'écran sur ordinateur.

Un Trio Dynamique est un jeu d'arcade en couleur, composé de deux déplacements. Il fonctionne au joystick uniquement.

Editeur : US Gold

— une simulation de course de voitures très élaborée, avec obstacles, des obstacles etc. seule prévue en octobre.

— deux autres mystères policiers du type Marlowe de Montevideo, dont l'un est basé sur une intrigue très complexe, et l'autre est basé sur une intrigue très simple.

— un jeu de stratégie d'aventure, l'action et les connaissances sur le Grand Orient, les secrets du monde, les secrets du monde, les secrets du monde.

— une simulation de course de voitures très élaborée, avec obstacles, des obstacles etc. seule prévue en octobre.

UN TRIO DYNAMIQUE

— une simulation de course de voitures très élaborée, avec obstacles, des obstacles etc. seule prévue en octobre.

TRAUMA



Un monde d... barbares féroces s'apprête à réduire le système solaire à néant. Votre mission : empêcher cette catastrophe. Aux commandes d'un vaisseau d'élite, vous allez de l'un à l'autre des planètes, vous combattrez une armada d'ennemis invincibles. Sous le feu, vous devrez aussi gérer les ressources de votre vaisseau, d'occasionallement au cœur de paysages rocheux, d'occasionallement par les vagues et de guerre, ou de cette tactique sur-protégée par le monde. Les ennemis sont très puissants.

Un jeu d'arcade passionnant et subtil dont l'émulation de qualité étonnera vos amis pendant des heures.

SAATCHI & SAATCHI
pour ATARI 520 et 5740 ST



METAL HURLANT

IRE
100 000 000 000

© 1991 Atari Games Corporation. Tous droits réservés. Atari Games Corporation, Atari 520 et Atari 5740 sont des marques déposées d'Atari Games Corporation.